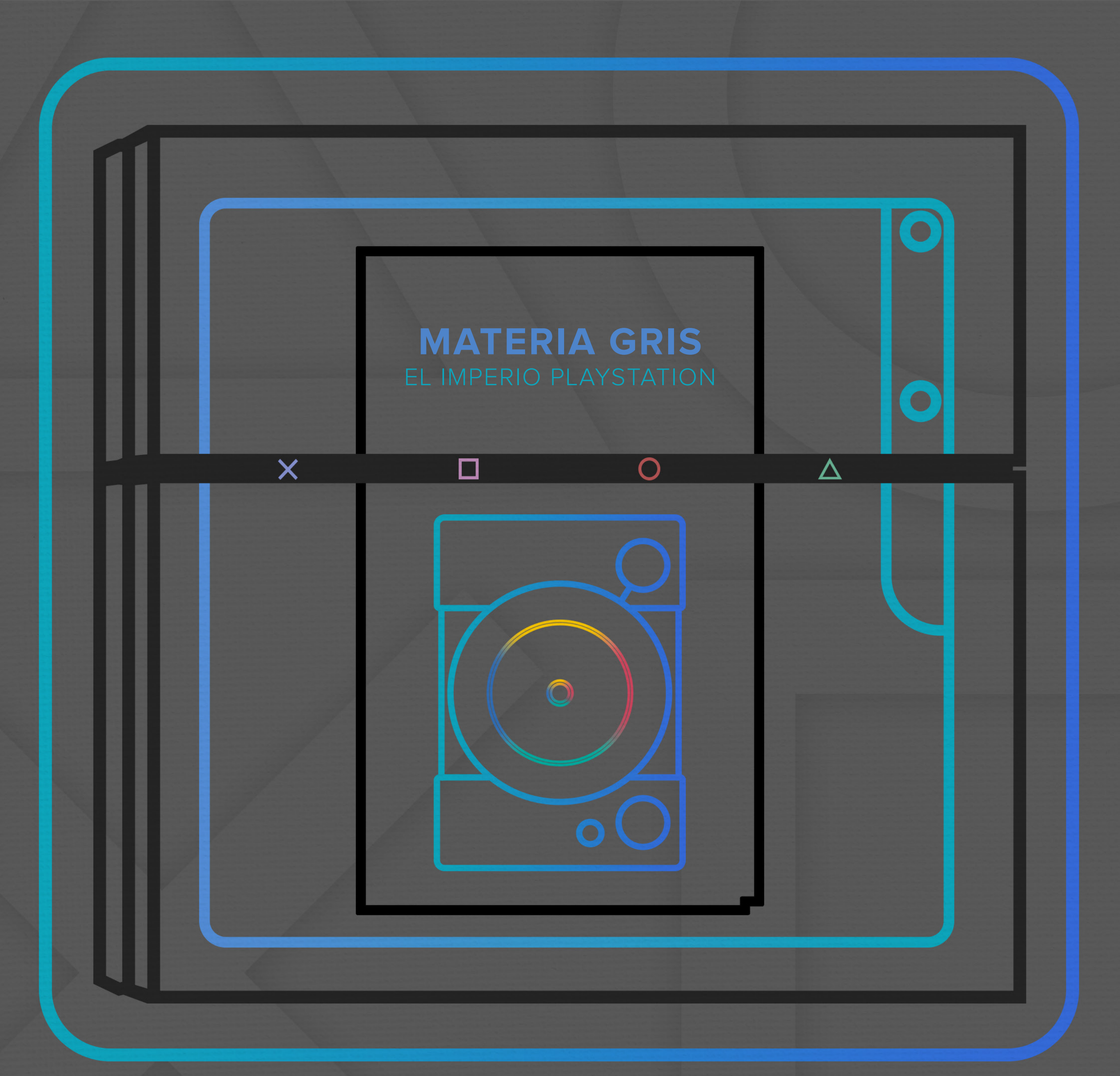
GAMEREPORT



#15
MARZO
2017

Experiencia como distinción

por Luis García

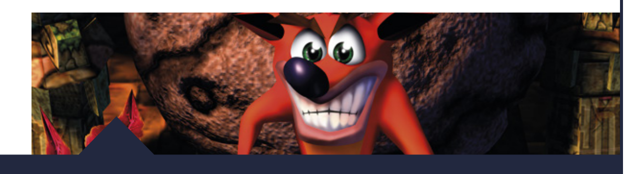
Siguiendo la norma de los noventa, las primeras consolas en llegar a mi casa fueron de Nintendo y Sega. En mi caso, la introducción de los PC en las aulas de estudio trajo consigo la adquisición por parte de mis padres de un primitivo Pentium. Ese ordenador y su sucesor fueron capaces de ofrecerme más juegos de los que mi mente es capaz de recordar. Entré en la pubertad coincidiendo con la aparición de los espectaculares gráficos poligonales. No tuve la primera PlayStation. Mis recuerdos me llevan a las tardes en casa de mis amigos *flipando* con las misiones de 'Metal Gear Solid' o con los *graficazos* de 'Gran Turismo'. Por aquel entonces sólo importaban los videojuegos, incapaces de imaginar que aquella bestia gris marcaría parte del devenir de la industria. Años después, coincidiendo con mi independencia económica y tras hacer caso a mis compañeros de trabajo, decidí dar el paso y adquirir una PlayStation 3. Recuerdo perfectamente cómo ninguno de ellos hablaba de otra plataforma, sólo escuchaba hablar de *uncharteds*, *resistances* y *killzones*. Esa consola es la causante de que hoy esté escribiendo estas líneas. A día de hoy me sigue ofreciendo buenas partidas, incluso a través de PlayStation Move. Un cúmulo de horas que difícilmente superará su sucesora, de la que no estoy tan satisfecho.

Desearía que el éxito en ventas de la compañía nipona se tradujese en riesgo e innovación y pudiésemos hablar de una historia épica repleta de proezas. Sin embargo, la mayor virtud de Sony reside en la creación de un producto basado en la eficiente lectura de las idas y venidas del mercado y del lanzamiento de sus productos en un momento en el que otros ya han abierto el camino. Desde su inicio se percataron de que el mundo necesitaba consolas que ofreciesen más que videojuegos. Una filosofía de negocio que nació con los fundadores de la Tokyo Tsushin Kogyo, responsables de nutrir Japón con pequeños radio transistores que luego derivarían en los archiconocidos Walkman, ya bajo la marca que todos conocemos. PlayStation da pasos firmes hacia un futuro incierto para la industria, conscientes de que nos cautivarán a través del conocimiento de nuestras necesidades. Filosofía que permite el relanzamiento de sagas míticas que parecían olvidadas o que podamos jugar aquellos exclusivos de desarrollo interminable, promesas intergeneracionales capaces de crear leyendas por sí mismas.

Mientras franquicias eternas resisten el tirón de la tecnología y la aparición de arrugas en nuestro rostro, proliferan servicios digitales al mismo tiempo que otros mueren, condenados por unos resultados financieros por debajo de lo esperado. A pesar de los giros intencionados dados por Sony, el espíritu de Fiona Maclaine sigue vivo en PlayStation y la lección de aquella niña deformada digitalmente que nos sugería dejar de lado lo conocido sigue intacta. Nuestra labor ha sido recopilar durante los últimos meses algunas de las que más nos han marcado, y analizar lo que ha hecho a Sony líder en ventas. Percibirás, querido lector, que es un número con más peso documental de lo usual; esperamos que lo disfrutes tanto como nosotros al cocinarlo. Y ya, sin más preámbulos, te damos la bienvenida al decimoquinto número de GameReport. Por favor, pulsa X para continuar.

Contenidos

| #15 MARZO 2017



GAMEREPORT

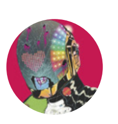


Contacto

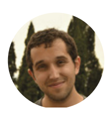
www.gamereport.es
info@gamereport.es
@GameReport_ES

Puedes consultar la bibliografia a través del siguiente enlace:
www.gamereport.es/bibliografia

Equipo



Israel Fernández escribe cosas a todo volumen desde su cuartel general en Toledo. Lleva el fuego.
// Redactor
@ProggerXXI



Fernando Porta es redactor a tiempo parcial y jugador a tiempo completo. Actualmente, reside en Madrid.
// Redactor, Community Manager
@ferporbar



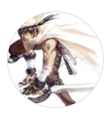
Pedro J. Martínez. Ingeniero industrial que no se conforma con erigir refinerías y prefiere perderse por apacibles prados pixelados.
// Redactor, Revisor
@LoquoPJ



Pablo Saiz de Quevedo. El rol alivia sus penurias cotidianas y el terror es su dosis de adrenalina favorita.
// Redactor, Revisor
@PabloSQG



Alejandro Patiño. Hace eones jugaba a videojuegos. Hoy sólo lo intenta. Se inspira al grito de “SEEEGAAA”.
// Redactor
*@_Ayate_*



Marcos Gabarri. Salamanca, 1988. Escribe debajo de fogones escoceses y entre apuntes de lenguas modernas.
// Redactor
@soquam



Elena Flores. Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Desde que la secuestró Tantalus en 2001, no ha vuelto a ser la misma.
// Redactora
@nao_chan_91, elenaflores.es



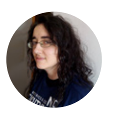
Luis García. Aventurero catalán que ha viajado desde Masyaf a Rapture al volante de un Fórmula 1.
// Redactor
@Zero_Relate



Ezequiel Sona. Diseñador gráfico y viajero del tiempo. Hace como que juega en alguno de sus ratos libres.
// Director de arte
@Ezekmt, *cargocollective.com/ez-ek*



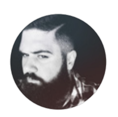
Jonathan Prat. Se dice a sí mismo "creativo" como excusa para poder contar sus movidas pero al final es todo parafernalia.
// Colaborador, Redactor
@johnny_devv, *nowandstudios.com*



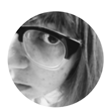
Victoria Belver. Puzles, arcades, o lo que se tercie. Enamorada de lo absurdo y lo rocambolesco, especialmente si viene de Japón.
// Colaboradora, Redactora
@rokuso3, *rokuso.com*



Fernando Conde. Friki irredento de la tecnología, consultor IT de innovación, sobrevivió a 10 años como productor de videojuegos con FX Interactive.
// Firma invitada
@fcondeg



Joaquín Calderón. Diseñador gráfico, ilustrador. Tengo una vida en vectores y píxeles muy rara.
// Colaborador, Ilustrador
@MrSheloner, *behance.net/Sheloner*



Míriam Santos. Ilustradora y cazarrecompensas de la red. Se ha acabado 'Resident Evil 3' más veces que tú.
// Colaboradora, Ilustradora
@mirmochi, *cargocollective.com/mirsantos*



Juan Rubí. Diseñador gráfico e ilustrador compulsivo. Amante del terror, la ciencia ficción y la cerveza bien fría.
// Colaborador, Ilustrador
@JuanRubiPuig, *facebook.com/juanrpuig*



Pau Ferrando. Dibujante de cómics. Vive con un gato. Aún no ha jugado al último 'The Witcher'. No sabe pintar en digital.
// Colaborador, Ilustrador
@ferro_colat, *behance.net/ferrocolat*

Cinco sagas que Sony no nos brindó

por Marcos Gabarri

Sony llegó para quedarse, sin miramientos, dispuesta a saciar su sed de venganza por el desplante que Nintendo le dio en el altar. Era como la Uma Thurman del píxel, protagonizando el 'Kill Bill' videolúdico, poniendo fin al *statu quo*. Sus saltos inalcanzables y mecánicas arriesgadas trajeron consigo una *new wave* del videojuego a la que todos querían arrimarse, una especie de *big bang holocáustico*. Ideas genuinas acabaron bebiendo solas en la barra de un bar, esperando a que el *ricachuelo* de turno les otorgara la oportunidad que merecían. Sony ya no las recuerda, murieron ahogadas en su propio líquido amniótico. Desde su gestación llevaban la marca: estaban condenadas a vestir santos.



Overboard!
(Psygnosis, 1997)

En una recién estrenada PlayStation, Psygnosis se arriesgó con una historia de piratas. Su control, aspecto y diseño de niveles lo aleja de cualquier etiqueta, jugando al despiste. Cuando creemos estar delante de un *arcade*, una bofetada viene a decirnos que estamos delante de un título de estrategia; segundos más tarde, todo cambia, y una obra de acción aparece en pantalla. 'Overboard!' es sencillamente único en su especie: nadie antes fue capaz de hacernos creer que éramos un lobo de mar por controlar una especie de barco teledirigido. No obstante, que no os engañe su aspecto naif, pues su jugabilidad encierra un peligro: es tremendamente adictivo.

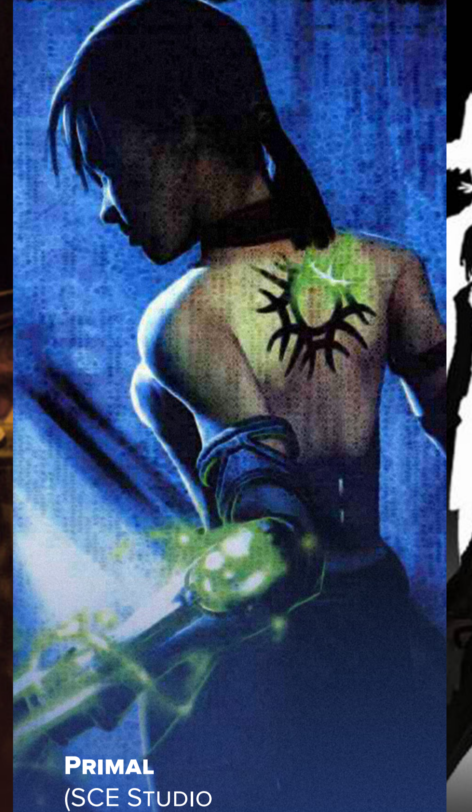
Shadow Madness
(Craveyard Studios, 1999)

Cuando América jugó a crear rol japonés nació 'Shadow Madness'. La primera PlayStation iba de juegos de rol hasta las trancas, por lo que no era de extrañar que su semilla no fuera lo suficientemente fuerte como para aguantar las ventiscas de una crítica poco acostumbrada a sabores occidentales. Su ecléctico grupo de personajes fue maltratado por unos gráficos desfasados y su nacimiento, en pleno apogeo de 'Final Fantasy', hizo que el proyecto no tardara en caer en el olvido. Lástima que la ingeniosa premisa fuera acribillada por un confuso sistema de combate. Un divertido despropósito.



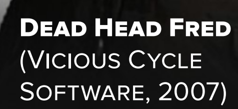
Eternal Ring
(From Software, 2000)

'Eternal Ring' ya estaba allí, mucho antes de que From Software fuera un estudio de renombre. El título no es más que otro *dungeon crawler* en primera persona, pero que tuvo el *honor* de inaugurar la sobremesa de 128 bits de Sony. Su condición de obra intergeneracional la predestinaba al ostracismo, incluso antes de su fecha de salida. Entre tanta oscuridad, se aferró a un pequeño atisbo de esperanza: que la *fanbase* creada con 'King's Field' durante los años de la primera PlayStation encontrara en ella un referente. Ni su original sistema de anillos consiguió salvarle. La industria olvida, no perdona.



Primal
(SCE Studio Cambridge, 2003)

Pocas veces menciona Sony a Jen y Scree. 'Primal' es uno de esos descendientes indirectos de Sir Daniel Fortesque, cuyo ADN transmitió, a las generaciones futuras, humor negro y atmósferas lúgubres a partes iguales. Los mundos de Oblivion no tienen nada que envidiar a Gallowmere, aunque esta vez la dicotomía del bien contra el mal tiene una cita con la música rock. Ambos, 'MediEvil' y 'Primal', recogen divertidas aventuras arquitectónicas en las que deberemos explorar detallados mundos demoníacos. Los ingredientes eran exquisitos y la receta se siguió al pie de la letra. Quizá los comensales se atragantaron con los chistes de una gárgola parlanchina.



Dead Head Fred
(Vicious Cycle Software, 2007)

No es de extrañar que Fred perdiera la cabeza, pues la ciudad de Hope Falls aspiraba a ser un referente del catálogo de PSP. Le prometieron el oro y el moro, e incluso se hizo ilusiones cuando le enseñaron el guión. Creyó que, efectivamente, su historia podría dar un empujón a la siempre maltrecha división de portátiles de Sony. Sin embargo, la mezcolanza de cine negro con películas de serie B dio como resultado a un falso *sandbox*. El zombi amnésico se convirtió en un correveidile buscando a su asesino mientras se sucedían un sinfín de misiones secundarias sin sentido. Ocho cabezas, nueve habilidades y el enésimo juguete roto.


LV. I



Pero, ¿qué coño?

Mientras nos pegamos al frío hormigón, resguardados en una esquina cualquiera de esta gigantesca base, intentamos calmarnos infructuosamente. Nos han visto. Si no conseguimos escapar de aquí, tendremos a todo el ejército enemigo encima de nosotros, dispuesto a alojarnos una bala en el cerebro. No puedes fallar, Snake. El destino del mundo está en tus manos. «Si fallas, ningún gobierno reconocerá tu existencia: serás torturado hasta la muerte, sin esperanza, sin futuro. Sólo estás tú contra todos ellos». Nada nuevo bajo el sol. Las alarmas han cesado. Vuelven las patrullas a sus puestos. Todo se ha calmado y ya hemos planeado nuestro siguiente paso. Volvemos a salir al frío de Shadow Moses.

Metal Gear Solid / Konami / 1998 / PlayStation, PC

Abanderados de la versatilidad

por Alejandro Patiño

Cuando el 3 de diciembre de 1994 Sony lanzaba al mercado la PlayStation original, acometía un acto de valentía que pasaría a los anales de la historia del videojuego. El periplo de la colaboración con Nintendo, la fechoría de la traición por parte de Yamauchi y el posterior portazo en las narices de la junta directiva de Sega supusieron que en Sony se quedaran sin un solo *partner* para poner en marcha un proyecto que les era ajeno, extraño. Sony era una compañía que tradicionalmente se había volcado con sentida devoción en la música, pero que adolecía de acusada inexperiencia en el mundo del videojuego. Para prosperar, la única solución posible fue crear Sony Computer Entertainment a partir de una mixtura de los equipos de las ramas de *hardware* y de música, empezando todo desde cero. El hecho de que esta división no se llamara Sony Game Company lo explicaba Shuhei Yoshida —quien estuvo implicado en la creación de este equipo mixto— en una entrevista durante los actos del vigésimo aniversario de PlayStation. Lo hacía con dos simples frases: «Pensamos que un juego podía convertirse en entretenimiento para cualquiera, no sólo niños» y «Creíamos que los videojuegos podían ser más grandes de lo que eran». Dos sentencias que dicen mucho de la estrategia de Sony, y que ayudan a entender muchos de los pasos que se tomaron hasta forjar toda su filosofía de marca.

PlayStation había nacido con un claro objetivo: abrazar la globalidad. Pero lograrlo no iba a ser tarea fácil. Sony no contaba con estudios propios, y la mayoría de estudios de terceros necesitaban algún incentivo para confiar en una consola cuya historia y tradición en el sector eran inexistentes. Irónicamente, el lanzamiento de 'Virtua Fighter' para máquinas *arcade* les iba a brindar una ayuda inestimable. PlayStation había sido anunciada en el CES del año 1993, justo el de la explosión del fenómeno 3D. 'Virtua Fighter' era el juego que todo el mundo quería tener en casa, y, sabedores de esta revolución, la consola de Sony se preparó para ello, poniendo el mayor foco de su *hardware* en el correcto manejo de las tres dimensiones. Con una arquitectura moderna y amigable para el desarrollo, no les costó cerrar los acuerdos con las principales *third parties* japonesas. Con Enix y Squaresoft convencidos, seguidos de cerca por Namco, Sony comenzó a tantear a estudios norteamericanos, e incluso compró Psygnosis, que pasaría a llamarse Sony Studio Liverpool. Si bien no eran expertos en



videojuegos, eran conscientes de que en el negocio del entretenimiento hay que llamar a todas las puertas, por lo que su mayor prioridad siempre fue conseguir las mejores licencias. Mientras Nintendo triunfaba con sus propuestas en Japón y Sega con las propias en América, Sony decidió diversificarse. Apostar por todo tipo estudios, de nacionalidades, estilos y preferencias diferentes, les garantizaba un catálogo extenso, variado y sólido que les permitiría conectar con un *target* mucho mayor. La extensión de esta política ha convertido a Sony en la *first party* que actualmente cuenta con mayor cantidad, variedad e internacionalidad de estudios propios en todo el globo, otorgando a la gestión de los mismos un papel fundamental en el desempeño de su actividad empresarial, al mismo tiempo que incentiva e invierte en desarrollos *indie* a escala mundial.

El siguiente paso para adherirse a la globalidad era lograr que PlayStation fuera la consola que todo el mundo quisiera tener, incluso aquéllos que normalmente no se preocupaban demasiado por los videojuegos. Dejar de plantear el producto como si fuera un juguete para conquistar al público adulto se convirtió en prioridad, y la conveniencia del formato CD-R les iba a ayudar sobremanera al permitir al usuario utilizar su plataforma tanto para jugar como para escuchar música. El reproductor de audio de la consola —o, al menos, el de los primeros modelos de la misma, muy especialmente el SCPH-1001— contaba con una calidad del más alto nivel, a la altura de equipos de alta fidelidad que todavía hoy en día cuestan muchísimo dinero, lo que, unido a la versatilidad de unificar dos formatos de entretenimiento como música y videojuegos en un solo aparato, contribuyó enormemente a que el público escéptico empezara a darse cuenta de que con aquella máquina gris podía hacer algunas cosas más además de *matar marcianitos*. Por si fuera poco, sabedores de que el beneficio se encontraba en el *software*, Sony movió ficha en una dirección que la competencia tachó en su día de locura: PlayStation fue la primera videoconsola en venderse con un margen negativo de beneficio, lo que sirvió para atraer al usuario frente a propuestas alternativas como Sega Saturn.

Para el lanzamiento de PlayStation 2, en el año 2000, este proceso de *democratización* del videojuego se intensificó increíblemente. La nueva plataforma permitía la reproducción de DVD, lo cual supuso tanto un empujón que contri- ▶



buiría al éxito del formato (otro tanto para Sony) como una oportunidad —y una excusa— para que todos aquéllos que todavía siguieran viendo vídeos en VHS se lanzaran a hacerse con un reproductor DVD fiable a un precio excelente. Sony había encontrado en el cine el aliado perfecto para dar el salto de la habitación de adolescente al salón de la casa. Un salto que les permitió colocar su consola no sólo en millones de hogares, sino incluso en el centro de los mismos, logrando que el grueso de la familia entendiera su funcionamiento, animándoles a perder el miedo y disparando su curiosidad hacia una máquina que cada vez veían con mejores ojos, más cercana, amigable y útil. PlayStation 2 se convirtió en el auténtico centro de entretenimiento de millones de hogares, la plataforma a la que acudir después del trabajo para poner música mientras te dabas una ducha, echar unas partidas mientras se calentaba la pizza, o incluso ver una película durante la cena con tu pareja. El concepto de videoconsola multimedia no nació con ellos —puesto que la reproducción de audio e incluso Video-CD ya existían anteriormente—, pero nadie apostó tan firmemente para instaurarlo como Sony con su PlayStation 2.

Pero si existe una videoconsola cuya apuesta por el formato del centro multimedia fuera descarada, sin duda hablamos de PlayStation Portable, que llevaría además al terreno portátil la misma apuesta. Lo hacía adoptando del eslabón perdido, PSX —un grabador de video digital con soporte para juegos de PlayStation 1 y 2—, el X-Media Bar: un *firmware* ideado íntegramente para la multitarea, al equiparar las diferentes categorías de entretenimiento en lugar de presentarlas como simples añadidos. La inmediatez de Nintendo DS pasó entonces a competir con las posibilidades que PSP trajo bajo el brazo: ambas permitían navegar por internet vía wifi, pero sólo PSP estaba diseñada para la reproducción de video en formato físico o digital, el almacenaje y tratamiento de fotografías, e incluso homenajear al Walkman de Sony con la reproducción MP3. Se trataba del sistema perfecto para un viaje largo en avión, pero también de un interesante *gadget* que llevar siempre encima; una pieza de *hardware* que sorprendió a propios y extraños por la calidad de su pantalla, que permitía disfrutar de todas sus prestaciones a un nivel más que satisfactorio. Lamentablemente, su éxito fue discreto, y el apoyo que recibió tanto por parte de Sony como por parte de las *third*

parties siempre fue limitado, lo que tampoco ayudó a hacer despegar un formato UMD prácticamente lastrado desde el principio, desdeñado por todos.

La guerra de los formatos iba a alcanzar su culmen con PlayStation 3. En una jugada similar a la de PlayStation 2, Sony planeaba estandarizar su nuevo soporte de vídeo: el Blu-ray. Convertida en toda una institución del ocio, la marca PlayStation iba a ejercer un papel fundamental en la batalla contra el HD DVD de Microsoft al actuar —debido a su excepcional éxito— como un revulsivo fenomenal que impulsó las ventas al haberse colado —gracias a los videojuegos— en millones de hogares. Fue una batalla de consolas en la que, por etapas, la mayor arma arrojadiza de ambos bandos fue su versatilidad como centro multimedia, incluso por encima de los videojuegos y sus cacareadas exclusivas. La diversificación de las funciones de PlayStation 3 alcanzó aquí su punto álgido, llegando incluso a integrar las redes sociales, el juego *online* nativo, los servicios de vídeo y audio en *streaming*, e incluso la nube para el guardado de partidas, además de todas las funciones que ya de por sí integraba el X-Media Bar ya presente en PSP.

Pero aunque este sistema había funcionado de maravilla, Sony decidió cambiarlo de cara a PlayStation Vita y PlayStation 4. Ambas propuestas iban a funcionar con un *firmware* que heredaba las cualidades de las *aplicaciones* móviles, pero que mantenía la ya establecida identidad de la marca PlayStation como algo más que una videoconsola. El centro multimedia global es la apuesta del presente, por mucho que haya empresas que se nieguen a implementar la multitarea como eje fundamental del entretenimiento que sus máquinas son capaces de brindar. Huelga decir que en Sony siempre mostraron cierta predisposición a la multitarea, sobre todo porque hablamos de una empresa de entretenimiento a todos los niveles que la tecnología es capaz de ofrecer, pero no es menos cierto que, pese a tratarse del medio en el que menos brillaban, tuvieron el arrojo de convertir al videojuego en el centro de su propuesta. No hay duda de que en Sony seguirán intentando utilizar PlayStation para vendernos todo tipo de tecnologías aplicadas al entretenimiento —y lo estamos viendo ahora con las gafas de realidad virtual y los televisores

«EL CENTRO MULTIMEDIA GLOBAL ES LA APUESTA DEL PRESENTE, Y EN SONY TUVIERON EL ARROJO DE CONVERTIR EL VIDEOJUEGO EN EL CENTRO DE SU PROPUESTA»

4K en cierta suerte de venta cruzada la mar de apropiada— pero al menos resulta evidente el cariño y el mimo que Sony pone en todos los videojuegos que el mercado acoge bajo su sello.

Puede que, si hace veinte años me hubieran dicho que una videoconsola no arrancaría un videojuego directamente al encenderla, les habría tachado de locos. Pudiera parecer que tanto virtuoso añadido no redunda sino en una pérdida de atención injuriosa e inevitable hacia aquello que verdaderamente nos importa, y estoy convencido de que habrá muchos que así lo vean. Durante algún tiempo, este *seguero* de la vieja guardia no pudo evitar sentirse un poco así, de la misma manera que no puedo evitar pararme a pensar qué habría sido del videojuego sin Sony, sin su particular versatilidad y su *target* variado, en su momento estridente y hoy en día global. Puede que lo que el videojuego necesitara no fuera precisamente impulsarse gracias a otros medios, ya que en verdad creo que, inevitablemente, estas influencias han permeado, pero lo que resulta innegable es que Sony ha dejado su impronta en el videojuego. Y eso es algo por lo que, hace veinte años, muy pocos hubieran puesto la mano en el fuego.

VÍNCULO INTERRUMPIDO

The Last Guardian

por Alejandro Patiño

Desde siempre los medios narrativos han ejercido el papel de vehículos de conexión entre el autor de una obra (emisor) y aquél que la disfruta (receptor). Tradicionalmente, ha habido diferentes intenciones en esta comunicación, desde el mero entretenimiento al fin divulgativo. Sin embargo, si hay un poder verdaderamente arcano en medios como la literatura, el cine o el teatro, no es otro que el de su innata habilidad para conectar con el ser humano y despertar sus más profundas emociones, pero... ¿Y qué pasa con el videojuego?

Cuando hablamos de videojuegos y emociones, el primer ejemplo que viene a la cabeza es el de Fumito Ueda. Las obras de este creativo japonés siempre han ofrecido una visión del videojuego repleta de intimismo, quietud y, sobre todo, emociones liberadas. A medio camino entre el videojuego más puramente narrativo y el puzle más contemplativo aderezado, eso sí, con ligerísimas dosis de acción, sin duda podemos hablar de una obra compacta, cuyos diversos trabajos cuentan ▸



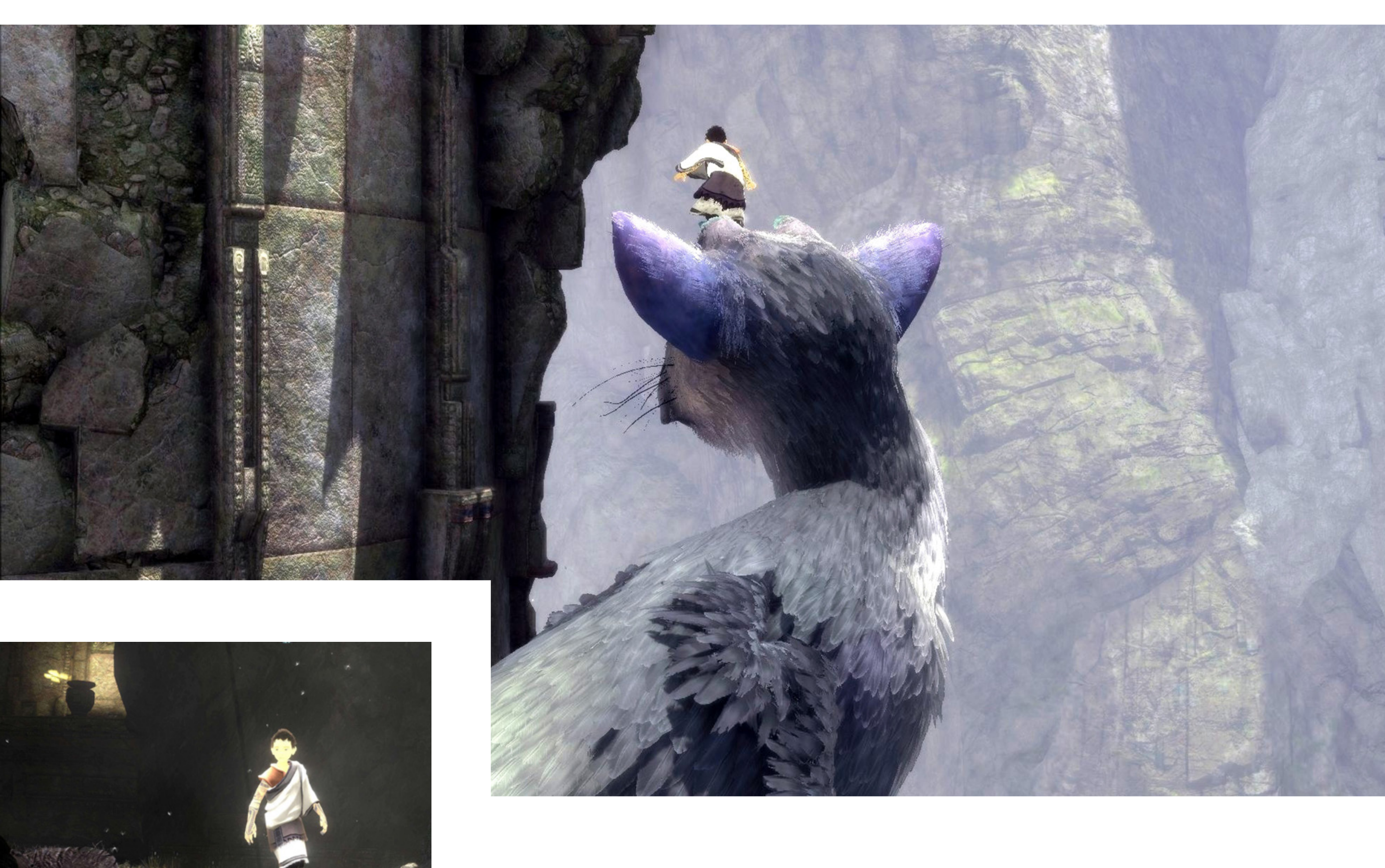


—a pesar de sus evidentes diferencias— con unas características similares y una dirección e intención propias e idénticas: calar en el jugador a través de la belleza, tanto en su vertiente más artística como en la gallardía y pureza de su mensaje. Que los *fans* más acérrimos de este maestro de emociones respiren tranquilos, 'The Last Guardian' es el tercero de los cuentos de amistad que Fumito ha tenido a bien narrarnos. Porque conserva toda una serie de recursos estilísticos propios, reconocibles, pero sobre todo porque su intención es, en todo momento, clara como agua de manantial.

'The Last Guardian' lucha como un coloso para robarnos el corazón, y para conseguirlo, firma un arranque verdaderamente digno de elogio en el que logra que, desde el primer instante, nos sintamos cómodos. Recurre incluso a un recurso inesperado en Ueda: un narrador con *voz en off* que viene por un lado a manifestar la condición de fábula de toda la obra, y por otro a ponernos en situación en una historia que no necesita de demasiadas explicaciones. Encarnamos a un niño indefenso que acaba de despertar en una tierra extraña y desconocida, frente a lo que nos dicen es una bestia comehombres. Para regresar a su poblado, el niño deberá colaborar con la bestia. Y ya tenemos al dúo protagonista, el viaje por la tierra misteriosa y una relación en ciernes que debemos forjar a base de interacción con una inteligencia artificial



que —no creáis lo que dicen por ahí— es el verdadero alma del juego. Destaca en este arranque la completa pausa y tranquilidad que aflora en el jugador que está, en contraposición, ávido de descubrir y experimentar. Tras haber liberado a la bes... nuestro querido amigo Trico, empezamos un viaje relajado, contemplativo y delicioso que logra despertar en nosotros sensaciones largamente olvidadas, llevándonos a una infancia que, de repente, ya no parece tan lejana. Y nos gusta. Porque en estos momentos, todo se detiene y sólo existe ese mundo maravilloso de milenaria piedra y abrupto abismo donde, asumámoslo, nos sentimos la mar de agusto. La trama no se esfuerza en empujarnos hacia delante, y a nosotros no nos importa. Porque, aunque nuestro dúo protagonista quiera escapar, nos encanta recrearnos en esa belleza sutil y delicada, eminentemente natural, tan tímida y frugal como demanda el diseño sustractivo marca de la casa. No hay lugar aquí para enrevesadas construcciones ni góticos adornos. Atravesamos ruinas de alguna civilización perdida, sí, pero incluso a pesar de la faraónica escala, el predominio de la línea recta denota una austeridad y una pragmática sencillez que



sólo realza la belleza natural del verde reinante. El paisaje, íntimo y sosegado, se convierte, indudablemente, en uno de los motores de la experiencia, con mayor intensidad de la que cabría esperar, al contar con mayor dimensión y amplitud vertical que en otras ocasiones, brindando un nuevo tipo de exploración más visual que interactiva. La propia jugabilidad nos incita a empaparnos de los paisajes, a buscar el siguiente camino que Trico pueda tomar, o el próximo saliente al que deba encaramarse.

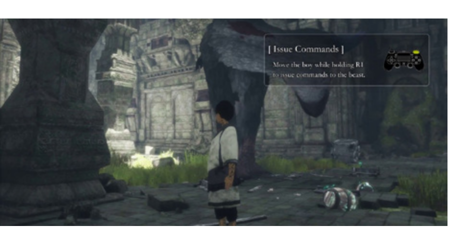
Estos primeros minutos con el juego son algunos de los más satisfactorios con el título, porque forjarán el inicio de un vínculo que —si bien no alcanza las cotas de intensidad de las obras anteriores de Ueda— no dejará indiferente a nadie. La relación entre Trico y el muchacho es una de las más enriquecedoras, creíbles y maravillosas que se han visto en los últimos años. Comenzando a través de un interés mutuo —el muchacho necesita ayuda para derribar una puerta y Trico está débil y necesita comer—, pronto se deja la mayor parte de la interacción al jugador, y es entonces cuando empieza la magia. Se trata de una relación de amistad que se forja poco a ▶

Cuéntame un cuento

En esta ocasión, Ueda ha optado por la introducción de formas alternativas de narrativa para sustentar una historia clásica y sencilla hasta decir basta. Desde el narrador hasta los misteriosos sueños —con uno especialmente largo hacia el final del juego que nos abre los ojos a la trama—, Fumito cierra mucho más la historia que en sus anteriores obras, si bien deja, como siempre, cabos sin atar para que las conjeturas y las teorías llenen la red de redes.



«LA RELACIÓN ENTRE TRICO Y EL MUCHACHO ES UNA DE LAS MÁS ENRIQUECEDORAS, CREÍBLES Y MARAVILLOSAS QUE SE HAN VISTO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS»



Tocando la IA

Sorprende sobremanera el esquema de control elegido para un juego como 'The Last Guardian'. En toda la obra de Ueda, siempre ha habido un botón concreto cuya importancia estaba por encima de la de los demás. Tanto en 'Ico' como en 'Shadow of the Colossus', R1 era el botón con el que interactuábamos directamente con la IA, incluso haciendo el gesto de agarrarla, tocarla. Mientras en 'Ico' tomábamos a Yorda de la mano, en 'Shadow of the Colossus' nos encaramábamos a los colosos. No deja de ser un mensaje interesante que en 'The Last Guardian' sea el botón utilizado para dar órdenes a Trico, mostrando que, en esta ocasión, la manera de tocar esa IA tan imponente, es a través de la voz, lo cual es especialmente curioso teniendo en cuenta que Trico no nos entiende. A pesar de la simbología, esta decisión supone un paso atrás respecto a lo visto en 'Shadow of the Colossus', donde las mecánicas de escalada —muy utilizadas también en 'The Last Guardian'— disfrutaban de un control mucho más apropiado y realista.

poco, a través de lo cotidiano e incluso lo trivial. Trico es una criatura sensacional, no sólo a nivel de diseño, sino también en su verosímil comportamiento y su noble talante. Si su sola presencia se convierte en un espectáculo —lo normal es pasar gran parte de la primera partida simplemente observándole literalmente boquiabierto—, el verdadero éxtasis llega cuando ves que tiene voluntad propia. Se trata de momentos concretos pero aleatorios, como cuando andas perdido y de repente él se pone a graznar levantando la cabeza, indicándote un saliente que habías pasado por alto; pero sobre todo sorprende cuando responde en momentos concretos que demanda la jugabilidad: por ejemplo, cuando necesitas colgarte de su cola y él te mira de frente, pero necesitas que se dé la vuelta. En ese momento te das cuenta de la barrera que supone el lenguaje, y sólo se te ocurre ponerte a dar vueltas tú, hasta que ves que te imita y piensas: ¡ése es mi Trico! Poco a poco empiezas a descubrir que Trico te observa y te analiza, y que, a pesar de su torpeza en determinados momentos o su aleatoriedad en determinadas situaciones, detrás de ese grandullón emplumado hay una inteligencia artificial muy trabajada; lastrada, eso sí, por una ejecución un tanto caótica.

Lo que *a priori* parece un fallo de la inteligencia artificial, no tarda en revelarse como un acusado problema de perspectiva. En ciertos momentos, Trico no ejecuta algunas de las órdenes más sencillas, lo cual puede ser frustrante de verdad, al interpretar el jugador que Trico no le entiende, o que simplemente le está ignorando, con su consecuente enfado y su impacto en el vínculo que el juego busca alimentar. Lo que ocurre en realidad es que las transiciones entre las diferentes animaciones de Trico, en todo momento suaves y trabajadas hasta decir basta, entran en conflicto con las acciones que Trico puede efectuar para llevar a cabo las órdenes del jugador. Puedes notar que Trico te ha entendido, ya que mueve la cabeza, pero no la ejecuta puesto que no dispone de la animación concreta para darse la vuelta y hacerlo desde su posición actual sin entrar en conflicto con el entorno. Se trata de un lastre persistente, que nos acompaña durante todo el juego y, sin embargo, ▸

no se trata del mayor problema de la jugabilidad, ya que —no nos queda otra— uno acaba acostumbrándose a él, llegando a comprenderlo e incluso, en muchas ocasiones, a anticiparlo. 'The Last Guardian' es un juego con problemas graves en todo su núcleo jugable, principalmente porque su concepción es errónea, al delegar prácticamente todo el peso de las mecánicas en Trico, mientras que relega al muchacho al *recadeo* más flagrante y la intermitencia más constante.

Con un desarrollo casi enteramente contemplativo, bucólico y, en cierto modo, incluso hedonista —el juego nos invita a deleitarnos en la belleza del vínculo entre Trico y el muchacho, así como en la de los paisajes— las mecánicas jugables de 'The Last Guardian' son ciertamente escasas. Nos pasamos el juego entero pidiendo a Trico que ejecute órdenes tan simples como subir a una cornisa o tomar una dirección concreta, de manera que estamos centrando toda la atención en nuestro fiel seguidor, hasta el punto de que uno de los dos protagonistas pierde todo el protagonismo, no en la historia del juego —para la que ambos son igual de importantes— pero sí en todo lo que propone el título en materia jugable. 'The Last Guardian' entrega toda su jugabilidad a una inteligencia artificial emotiva, trabajada e incluso entrañable, olvidándose por completo de que, tal vez, el jugador quiera tener algo que decir. El muchacho cumple su rol, abre puertas, huye de las armaduras que le persiguen implacablemente y siempre consigue abrir camino para que Trico entre en la estancia y luche contra ellas. Y en ese momento, se acabó su papel. Es cierto que el chico puede encaramarse a las armaduras o intentar arrancarles la cabeza una vez están en el suelo, pero las situaciones que el juego nos plantea no nos invitan a ello, sino a simplemente subirnos en Trico y observar cómo hace lo suyo: acabar con los enemigos y posteriormente ponerse nervioso hasta que le damos una caricia, como un perro que espera su galletita por haberlo hecho bien. Se trata de un comportamiento repetido a lo largo del juego, que no sólo no le hace ningún bien al desarrollo del título, sino que incluso daña su activo más preciado; el vínculo se ve comprometido al instrumentalizar tanto a Trico, al que en ocasiones tratamos más como un matón de tres al cuarto que como a un verdadero amigo. Además, estas mecánicas acusan una inusitada torpeza, se sienten poco exprimidas o desarrolladas y definitivamente insuficientes para garantizar una jugabilidad acertada. Brillan tan sólo en un par de ocasiones, hacia la mitad del título, y otra vez hacia el final, aunque todas estas situaciones donde una verdadera colaboración entre el niño y Trico es posible, tiran burlonamente de *script*, por lo que se sienten ciertamente impostadas, tremendamente previsibles. Con todo, es muy preferible a cualquiera de las anodinas situaciones del resto de juego, atrapados en compartimentos estancos donde jugar al ratón y el gato con las armaduras hasta darles esquinazo y tocar una triste palanca que permita a nuestro salvador acceder a la estancia e impartir su justicia mientras nosotros miramos.



Mayor aliado, menor escala

Mientras que en otros títulos de Ueda la escala era enorme y los escenarios nos obligaban a movernos continuamente para la resolución de acertijos, 'The Last Guardian' se estructura en torno a un ecosistema mucho más tradicional y cerrado. Las situaciones a las que nos aboca el título se resuelven siempre dentro de un espacio concreto generalmente delimitado en estancias, lo que incrementa la sensación de linealidad hasta límites insospechados y facilita la resolución de los limitados acertijos.



«DESTACA LA COMPLETA PAUSA Y TRANQUILIDAD QUE AFLORA EN EL JUGADOR QUE ESTÁ, EN CONTRAPOSICIÓN, ÁVIDO DE DESCUBRIR Y EXPERIMENTAR»

Demos su justo valor a las cosas. 'The Last Guardian' es un juego con una intención muy determinada, por lo que resulta difícil juzgarle de igual manera que a cualquier propuesta más tradicional. Las emociones son algo tan subjetivo e intenso que no sería justo juzgar a aquellos que, en favor de estas sensaciones, perdonen todos los serios problemas de base que arrastra un título como 'The Last Guardian'. El mayor de todos ellos, eso sí, es comprometer con estos errores la intención final del título, porque parece poner en entredicho toda la destreza de su autor para manejar las emociones como había hecho hasta ahora, y arroja un mensaje complicado. ¿Debe el videojuego parecerse al cine, a la literatura o al teatro para poder llegar a emocionar? ¿Debe el jugador pasar a un segundo plano para que la narrativa vuele sola y nos emocione a través de lo más puramente cinematográfico? Por supuesto que no, el videojuego ha demostrado poder alcanzar las emociones de muchas maneras diferentes, desde la narrativa guionizada de la muerte de cierta florista en una ciudad perdida a los palazos de golf en la cabeza en aquella epopeya submarina, pero lo que todos estos ejemplos han demostrado —y las obras anteriores de Ueda también— es que se puede alcanzar la emoción a través de la jugabilidad y las herramientas propias del medio. Y tal vez sea por eso que este 'The Last Guardian', a pesar de ser un juego precioso y una experiencia magnífica, única e incomparable, se me antoja insuficiente. No siempre se gana, maestro.



EL VIDEOJUEGO TRANSGÉNERO

Tombi!

por Pedro J. Martínez

Puede que hayan pasado más de veinte años desde que irrumpiera en nuestras vidas, como un torpedo atravesando los desvencijados restos de una flota acomodada y a la deriva, pero la primera PlayStation aún conserva su logro más emblemático: el consenso prácticamente unánime acerca de la amplitud, variedad y calidad de su catálogo. En un contexto de transición hacia lo cinematográfico y el asentamiento de los modelos tridimensionales, Sony quiso agrupar todas las propuestas posibles: desde la reinvención de sagas clásicas —imposible olvidar ese 'Symphony of the Night'— hasta el nacimiento de otras nuevas cuya filosofía aún permea obras contemporáneas. Juegos de todos los colores para toda clase de jugadores. Incluso (o especialmente) si tienen el pelo rosa.



Los géneros son ideas preconcebidas, asimiladas tras décadas de adopción y reinterpretación de sistemas de juego que se fueron popularizando con el paso de los años. Tatuajes indelebles, prejuicios incluso, que componen una imagen mental aproximada de algo que se desconoce total o parcialmente. Si decimos que un juego es un plataformas, un RPG o un juego de puzles, automáticamente acotamos el abanico de posibilidades a un puñado de posibles subgéneros y desechamos centenares de esquemas, como un sistema procedimental de generación paramétrica de videojuegos mentales. En un plataformas se salta, en un RPG los personajes evolucionan con la experiencia y en los juegos de puzles se resuelven problemas de lógica. Bien, es útil; con una sola palabra se especifica tanta información como la historia del ▸

género permite, pero también se constriñe a las nuevas creaciones a unas fronteras invisibles, establecidas por centenares de predecesores. No obstante, en ocasiones, a través de la fusión y de la inventiva genuina, algunos desarrolladores han logrado transgredir esas fronteras y situar sus obras en un espectro indeterminado, demostrando al mundo que no todo se puede etiquetar conforme a cánones decretados y asumidos. El género de 'Tombi!' es 'Tombi!', pionero y a la vez paradigma de un tipo de juego irreverente e inclasificable.



Apología del disparate

De Tokuro Fujiwara, el hombre detrás de 'Tombi!' —y de clásicos de la talla de 'Ghost 'n Goblins'—, se han dicho muchas cosas, pero ninguna tan representativa como la que proclamó Shinji Mikami en una entrevista en GameSpot: «de él aprendí a crear libertad dentro de las restricciones». Esas restricciones no eran meras trabas tecnológicas o injerencias desde arriba, sino también el arraigo cultural arrastrado, las fórmulas estandarizadas. Quizá por eso, para crear algo tan alocado como 'Tombi!', lo mejor era soltar lastre: Fujiwara abandonó Capcom cuando lo era todo allí para dejar volar su vertiente creativa en una nueva compañía. Se podría decir, sin embargo, que Whoopee Camp fue un fracaso —tan sólo dos juegos (el que nos atañe y su secuela) fueron desarrollados, y cuyas ventas se resintieron a causa de la mala distribución—, pero cuando un juego permanece, pese a las adversidades, en el corazón de los jugadores, es porque se ha tomado la decisión correcta. 'Tombi!' fue una buena idea, una de las mejores de su generación.

Aunque durante el primer contacto con el juego, mientras aún nos miramos las manos para saber qué botón hace qué movimiento, pudiera parecernos que simplemente se han espolvoreado ciertas particularidades postizas sobre una base de *platformer* simplón, cambiaremos de idea mucho antes de llegar al punto donde se terminaba su (generosa) *demo*. Sí, Tombi corre, salta, engancha a los enemigos desde arriba y golpea con su arma de corto alcance, pero esas no son sino simples herramientas a disposición de un jugador al que se le exige mucho más que el puro dominio del control. El mundo de 'Tombi!' no fue creado para ser sometido a base de habilidad, sino para ser explorado y registrado, para descubrir cosas nuevas constantemente. Por eso no hay niveles diferenciados ni los jefes finales marcan hitos apreciables. En 'Tombi!' uno siempre tiene cosas que hacer allá donde vaya: las misiones/tareas/sucesos se acumulan en nuestro inventario, y cuando estamos a punto de completar una, encontramos tres nuevas. Busca comida para el mono, ¿qué hago con esta rana?, la niebla



«EL GÉNERO DE ‘TOMBI!’ ES ‘TOMBI!’, PIONERO Y A LA VEZ PARADIGMA DE UN TIPO DE JUEGO IRREVERENTE E INCLASIFICABLE»

no me deja avanzar... En los primeros cinco minutos de juego ya hemos sufrido un proceso de reeducación: más nos vale pensar un poco en lo que se activa a nuestro paso si no queremos dar vueltas como un loco. Mira a tu alrededor una vez más, ¿ves algo sospechoso? Mejor no lo dejes para luego.

A los que predican que ‘Tombi!’ adolece del *síndrome del chico de los recados* les doy toda la razón. Cualquier NPC que nos crucemos mientras brincamos de allá para acá atizando a los gorrinos nos pedirá un favor a cambio de un objeto, una habilidad o, simplemente, permitirnos cruzar a una nueva zona. En eso se asemeja tanto a los (entonces no tan manidos) *metroidvanias* como a las aventuras gráficas de antaño: muchas de esas *quests* son en realidad sencillas pruebas de lógica que no se podrán atajar inmediatamente; deberemos tenerlas en mente mientras encontramos y resolvemos otras que aparecerán más adelante. Podríamos, incluso, organizar los ciento treinta y tantos eventos en un diagrama de bloques y veríamos que todos están conectados en una inmensa red de interdependencia.

Pero, ¿qué es lo que hace que funcione el sistema de juego? Fácil: que la exploración y el continuo *backtracking* tenga un valor doble; que sea divertido y conlleve a su vez progresos sus- ▶

La herencia de Sir Arthur y Mega Man

Por las manos de Tokuro Fujiwara han pasado grandes sagas. Desde el diseño de ‘Strider’, ‘Commando’ o el mencionado ‘Ghost ‘n Goblins’ para los salones recreativos, hasta la producción de los primeros ‘Mega Man’ o la participación en la creación de ‘Resident Evil’, heredero directo de su ‘Sweet Home’. Es fácil observar patrones en la mayoría de sus trabajos: llenarlo todo de enemigos, no dejar espacios vacíos, mantener al jugador en constante tensión... ‘Tombi!’ no es un juego de acción (entendida ésta de la forma más clásica) pero la gran cantidad de gorrinos, pajarracos, lagartos y demás fauna nos obliga a estar siempre atentos, a medir nuestros saltos y a no dejar que a las armas les salgan telarañas. Que no se nos olvide que, al fin y al cabo, se trata de un videojuego *de matar*.

tanciales. Lo primero 'Tombi!' lo consigue con sus disparates, con su capacidad de sorpresa, pero también con músculo. Las decenas de escenarios interconectados cambian, abren rutas y adquieren nuevos significados con cada pequeño éxito, espoleando nuevas pesquisas desde la Ciudad de Todo Principio hasta el pico más alto de la Montaña de Fénix. Todo lo que encontremos se encamina a mantener al jugador ocupado en múltiples tareas en las cuales, a veces, la frontera entre lo troncal y lo opcional se difumina hasta desaparecer. A nosotros, por descontado, nos importa un pito. Nadie querría perderse ni tan siquiera una de las misiones que el juego propone.

Más sabe el diablo por cerdo…

Las motivaciones de Tombi para enfangarse en una lucha mística contra diablillos de rabo rizado, piel rosácea y hocico prominente nos atañen tanto como la composición química de la pelusilla del ombligo. Más nos interesa, por mera curiosidad malsana, si Tombi tiene el pelo rosa natural o se lo tiñe, pero no es un tema que se termine de abordar en su totalidad. El Macguffin, en esta ocasión, es el robo de una pulsera de oro que nuestro protagonista había heredado de su abuelo, debido a lo cual inicia una persecución que le llevará a descubrir que, mediante conjuros, siete odiosos Cerdiablos han hechizado sendas zonas y las han transformado, alterando la apacible vida de expeditos mineros de talla baja, ratones bebedores de vino y aborígenes abocados al canibalismo, entre otras simpáticas criaturas.

Para dar empaque a una historia y universo pretendidamente absurdos, 'Tombi!' se sirve de personajes secundarios carismáticos y respondones. Charles, el insolente mono hablador que nos enseñará varias habilidades a lo largo de la aventura, será el primero de ellos. Luego vendrán los sempiternos ancianos con más ceros en su tarta de cumpleaños de los que jamás verás en tu cuenta corriente. Más adelante, Dan insistiendo en jugar al escondite, piratas de buen corazón, brujas sexys, ladrones estúpidos o enanos con problemas intestinales que insisten en que les tiremos del dedo. Todos ellos conforman un colectivo heterogéneo y poco congruente, pero cuyo cometido es común: todos ayudan a evitar el acomodo y a dotar de valor a todas las tareas que Tombi realice, desde las más ingeniosas a las más repetitivas.

Porque durante las aproximadamente diez horas de juego hay lugar para altibajos, para vagar ocioso por sitios tan exóticos como el bosque de las setas estupefacientes o desesperarse con cada salto en contra del viento en una Montaña de Fénix que recuerda a la del viejo arcade de Fujiwara 'Roc 'n Rope' —desarrollado durante su breve estancia en Konami—, lagartos molestos incluidos. Esto implica que si bien el elenco de estrafalarios personajes, junto a los abundantes y holgazanes Cerdos Koma, ayudan a que el mundo de 'Tombi!' adquiera volumen, están lejos de ser la clave de su atractivo. Ellos son simplemente el vehículo por el que fluyen los distintos eventos, que nos convierten al mismo tiempo en aventureros y recaderos, relegando la frontera entre ambos al ámbito de lo que cada uno tenga a bien considerar. ▶

A bug's life

El desarrollo de 'Tombi!' fue moderadamente rápido, cosa de un año. En ocasiones es tiempo suficiente para lanzar un videojuego perfectamente testado, pero 'Tombi!' es un tipo de juego muy especial. Las relaciones entre los eventos, la forma en que éstos se abren y cierran y el comportamiento, en general impredecible, de los jugadores, hicieron de la búsqueda de fallos una tarea prácticamente inabarcable, un puzle gigantesco. Esto implicó que algunos de estos eventos pudieran perderse para siempre al hacer algo que se saliera del orden preestablecido por los desarrolladores. Por suerte, esos eventos *missables* o *bugeados* no son muchos y pertenecen al grupo de los opcionales, por lo que el llegar al final de la aventura no se verá comprometido.


AP 525



Mientras, los jefes Cerdiablos se acumulan en el tercio final de la aventura, epílogos cada uno de una serie de eventos interrelacionados y desperdigados por todos los escenarios que desembocan en duelos donde prima, ante todo, la astucia. Nada de toques o puntos de vida, tendremos que agarrarlos y lanzarlos hacia la apertura de las mágicas bolsas que los mantendrán encerrados y borrarán de un plumazo sus hechizos. Estos combates resultan bastante representativos del propio sistema de juego: más que de habilidad, tendremos que tirar de observación y perspicacia. Estando atentos, con una sola acción de saltar y lanzar habremos vencido.

Hacia lo profundo

'Tombi!' es un juego de desarrollo bidimensional, pero con muchos matices. La mayor parte del juego se nos presenta en vista lateral en 2D, aunque con profundidad. O mejor dicho, un 3D conformado por capas en 2D, como un *scroll parallax* que nos permite movernos entre láminas. En él se combina el uso de sencillos modelos tridimensionales con algunos *sprites* y, aunque compartir luminosidad y colorido ayuda a difuminar el contraste, en ocasiones puede resultar chocante. Se nota aún más en los pueblos y las áreas donde se tira de prerrenderizados en perspectiva cenital y donde los pequeños personajes se superponen de forma poco natural, pero esto no impide apreciar el aporte que suponen en cuanto a lo jugable.

Mientras que en la inmensa mayoría de videojuegos bidimensionales el fondo es sólo un decorado, Tombi es capaz, presionando arriba y salto, de encaramarse al *atrezzo* y atravesar esa barrera invisible, tan arraigada como los propios géneros, que se interpone entre lo que es jugable y lo que sólo está para adornar. Así, el fondo es otra pantalla tan llena de enemigos y sorpresas como cualquier otra, pudiendo, en ocasiones —mención especial a esa Mansión Encantada en forma de pirámide, con varios niveles de profundidad encadenados— desdibujar lo que



Bailemos en shorts

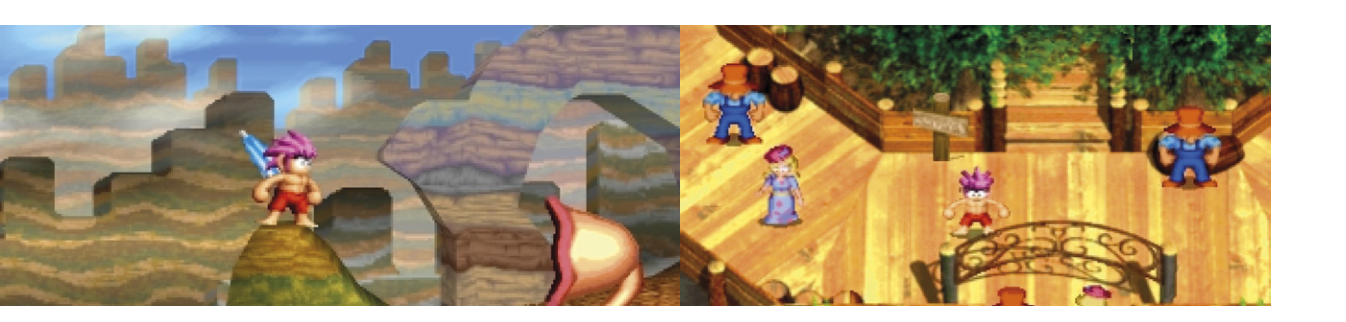
De la mano de Harumi Fujita —una de las compositoras estrella de Capcom que siguió a Fujiwara en su aventura en solitario— y Nao Hatsutani, la OST de 'Tombi!' insiste en retrotraernos a ambientes tropicales y vacacionales, con tintes notablemente infantiles y marcando xilófonos y percusiones. Sin embargo, la melodía más recordada es la de la FMV introductoria, adaptación de 'No Sweat' de la *boy band* británica de corta trayectoria North and South, que se podía escuchar únicamente en las versiones europeas del juego. En la japonesa y americana encontraríamos, por el contrario, las versiones con letra e instrumental (respectivamente) de 'Paradise' de Tokyo Q Channel, una canción bastante menos rockera y mucho más *j-pop*, que le da una dimensión notablemente distinta a la presentación del título.

teníamos entendido por dos y tres dimensiones.

Cuando decíamos antes que 'Tombi!' tiraba de músculo para hacer funcionar su sistema de juego, nos referíamos tanto a la capacidad de interconectar eventos y escenarios como al propio desarrollo del personaje. Tombi puede hacerse con un puñado de armas diferentes (mangual, búmeran, gancho, magias...), adquirir tres tipos diferentes de experiencia por vencer enemigos, obtener habilidades como correr o bucear, así como objetos de gran utilidad como la sombrilla que permite planear. Una vez más, todos estos elementos son reconocibles, herencia de sus propios géneros, como el RPG o el *run 'n gun*, pero la función que cumplen en 'Tombi' es la de simple utensilio a disposición de un bien mayor. En la parte más alta de la jerarquía de valores está el sistema de eventos, y todo lo que Tombi toca, obtiene o hace va, definitivamente, a tener implicación directa el mismo.

La pregunta de si 'Tombi!' ha logrado soportar bien el paso del tiempo es de las más difíciles de contestar. El debut de Whoopee Camp no es sino una isla escondida, virgen y paradisiaca, pues tan sólo su secuela fue capaz de hacer suyo el sistema de juego que se nos presentó en 1998 —dicen por ahí que el mejor año en cuanto a lanzamiento de videojuegos— y que, quizá por su nivel de complejidad, nadie más se atrevió a emular. Esta- ▸

«TOMBI ES CAPAZ DE ENCARAMARSE AL ATREZZO Y ATRAVESAR ESA BARRERA INVISIBLE QUE SE INTERPONE ENTRE LO QUE ES JUGABLE Y LO QUE SÓLO ESTÁ PARA ADORNAR»



mos ante uno de esos juegos sin parangón, que a día de hoy sigue desprendiendo ese aroma de libro recién abierto, aunque sea revuelto en almizcle noventero. Porque el que le busque los lunares lo va a tener fácil: ni todas las áreas ni todos los personajes tienen el mismo interés —algunos quedó claro años después que estaban inacabados—, y a la tercera misión que completamos para recibir un cacho de queso en compensación, o a la décima vez que intentamos mejorar nuestro tiempo en la pista de motocross, podríamos, bien justificadamente, torcer el mostacho. 'Tombi' brilla cuando dejamos la lupa en el cajón y nos separamos para verlo como un todo. Al final, gracias al inconformismo de un pequeño grupo de personas se demostró que existe la forma de hacer un juego sin atenerse a lo que cabría esperar de los géneros canónicos; y que, además, resulte divertido a rabiar.

Si echan un vistazo por internet, encontrarán decenas de artículos, vídeos y reportajes sobre el videojuego del niño en pantalones de imposible cromatismo cabelludo. Todos ellos tienen algo en común: están hechos desde el cariño. Pero ese cariño no es sino el premio a un trabajo mudo, muchas veces invisible. 'Tombi!' es desde hace mucho un juego de culto, y no sólo por el carisma de sus protagonistas ni lo alocado de su planteamiento —que, no obstante, ayudó—; sino porque se juega distinto a todo lo que nos habíamos encontrado hasta entonces. Por eso el mundo de los videojuegos es algo mágico, y no sólo una industria que produce secuelas periódicas y *remakes* bastardos; porque son capaces de trastocar nuestro *preset* y dejarnos atónitos una y otra y otra vez. Por videojuegos como 'Tombi!' es que esto merece la pena. Que nunca dejen de salir.



www.juegaterapia.org

MELODÍAS ESPACIALES

Gitaroo Man

por Fernando Porta

Ante el rápido giro del CD, nadie puede interactuar con la música: es algo pregrabado, encerrado entre ceros y unos que sólo podemos escuchar pasivamente. Pero para Keiichi Yano, esto no era el progreso: era necesario dar un paso más allá aunque el receptor no supiera tocar un instrumento. La música tenía que acogerle, transportarle a otros lugares a través de secuencias que se tornaran rápidamente familiares para que nuestros dedos se muevan entre los botones, libres. Y Yano no estaba sólo en aquella aventura: donde 'Rez' significaba trance y 'PaRappa the Rapper' ritmo, 'Gitaroo Man' fue melodía.

En sus inicios, el sonido que acompañaba al juego casi siempre tenía un papel meramente accesorio. Nadie concebía el medio como un instrumento efectivo para transmitir música, ya que sólo era un recurso más para enriquecer lo que los programadores habían conseguido representar en pantalla. Pero los primeros contactos de Tetsuya Mizuguchi, Masaya Matsuura y Keiichi ▶





Yano demostraron que el mundo estaba equivocado de pleno: el videojuego podía llegar a comunicar la música de una manera mucho más efectiva que un *simple* CD por la capacidad que tenía de interactuar con el usuario. Por primera vez, había un *input* que en otro medio no se podía obtener: la improvisación —dentro de las normas que dictaba la programación— tenía cabida en la música pregrabada. Y con esa idea de investigar, de explorar más allá de los límites que el formato tradicional establecía, Keiichi Yano fundó iNiS, una compañía decidida a encontrar el "infinite Noise of the inner Soul", pero que comenzó con algo más terrenal: creando tecnologías de sonido para las consolas venideras.

En el transcurso de estos trabajos —los cuales permitieron a la empresa amasar cierto capital, conocimiento y recursos para las vacas flacas que estarían por venir—, se planteó la idea de empezar a desarrollar un juego. 'PaRappa the Rapper' se había lanzado en 1996, y beatmania' ya llevaba un tiempo resonando en los salones recreativos.

Algo no terminaba de encajarle a Yano en todo esto: las propuestas existentes se basaban en el ritmo cuando él, estudiante eterno de jazz, siempre había estado mucho más unido a la melodía. Era hora de sacar a los demás de su ensimismamiento, de ese juego de pulsaciones cortas que llevaba siempre al mismo sitio, para lanzarles a un universo donde la reacción no dependiera de una base rítmica, sino de sonidos que se quedarán incrustados en la mente del jugador. Es este mundo al que nos transporta, lleno de duelos de guitarras, invasores espaciales y perros parlantes, donde todos podemos convertirnos en un Gitaroo Man.

Rasgueando guitarras legendarias

Yano no quería listas infinitas de canciones a la moda de Konami. Para su ópera prima, la experiencia debía olvidarse de





Segundas oportunidades

El lanzamiento original de 'Gitaroo Man' fue un absoluto desastre: Koei nunca tuvo demasiadas expectativas puestas en el producto, y decidió lanzar una tirada muy limitada que se agotó en nada y menos. El boca-oreja lo convirtió pocos años después en un juego de culto: viendo la oportunidad, se sacó otra tirada del juego para PlayStation 2 y se porteó el juego a PSP, con un par de fases para dos jugadores, un modo teatro y una gramola que aportaban más bien poco al producto original.

puntuaciones y rangos, porque la progresión del jugador no entendía de números, y aunque 'PaRappa the Rapper' ya introdujo el uso de interludios argumentales, 'Gitaroo Man' intenta darle más importancia a los acontecimientos que rodean a las canciones. El punto de partida no varía demasiado con respecto al perro rapero: somos U-1, un adolescente en la edad del pavo dispuesto a impresionar a la chica más guapa de toda la escuela... y a pifiarla cada vez que lo intenta. Pero un buen día, todo cambia: nos convertimos en un legendario guerrero espacial armado con una guitarra lanza-rayos, nuestro perro proviene de otro planeta, y las huestes del emperador espacial Zowie vienen a por nosotros dispuestas a arrebatarnos nuestro recién adquirido poder. Y con esta voluntad, es curioso que los primeros pasos del género musical se encaminaran tan rápido a contar esas historias cuando este tipo de títulos tan inmediatos, en general, decidían prescindir de ella o mantenerla como una excusa bajo mínimos. Pero Yano sentía que una buena historia tenía que producirle lo mismo que una buena canción: mientras el argumento fuera creando intriga, la música tenía que hacer lo mismo. Ambos elementos debían ir sincronizándose para crear tensión en el jugador, y que éste la eliminara a través de los carriles establecidos por el programador.

Ayudado por los diseños originales del ilustrador 326 y un elenco de personajes memorable ▸



(y a cada cual más extravagante), 'Gitaroo Man' sería incapaz de funcionar sin que moviéramos el mástil de la guitarra al ritmo de su música. No en vano Yano había desarrollado durante varios años su faceta de músico, y eso se transpira en cada uno de los acordes del juego, dispuestos a romper el tradicional hermetismo japonés. El periplo de U-1 no es un viaje del héroe común, sino que es una apertura constante a nuevos sonidos, empezando por el *j-pop* desquiciado de 'Flyin' to your Heart' para pasar por el baladón instrumental que es 'The Legendary Theme' y terminar con el ritmo latino y *sambero* de 'Born to be Bone'. En todo momento, las canciones tienen algo que añadir al discurso de iNiS, transformándose en nuevas capas que aportan matices adicionales a lo que ocurre en pantalla. Voluntariamente, se asumen cada vez más riesgos aunque, a veces, éstos paren el concierto por un par de canciones que no alcanzan la excelencia de las demás. Pero ¿qué más da? Son tan cortas y tan irrelevantes que rápidamente has pasado a la siguiente, casi sin pestañear. Y ser un héroe galáctico también tiene sus cosas malas, ¿no?

«YANO SIEMPRE ESTUVO DISPUESTO A CAMBIAR LAS REGLAS DEL JUEGO MUSICAL»

Tocar es cuestión de botones

¿Cómo enfrentarse a un enemigo a través de la música? ¿Cómo olvidarse del ritmo y el QTE prefijado para adentrarnos en la melodía? Keiichi Yano siempre tuvo claro que si quería interactuar con el jugador primero tendría que explotar el *hardware* con el que contaba: si la solución en 'Elite Beat Agents' era taladrar la pantalla táctil con el *stylus*, aquí el control debía pasar por los *joysticks* analógicos que ya formaban parte de la marca PlayStation.

Cada fase la iniciamos con una barra de vida considerablemente mermada, mientras que nuestro enemigo está cargado hasta arriba de energía, dispuesto a enterrarnos junto a nuestras habilidades musicales. Dicen que la mejor defensa es un buen ataque, así que dicho y hecho: siguiendo con el *joystick* una línea que va cambiando de dirección continuamente, tenemos que apretar el círculo cada vez que este aparece, manteniéndolo cuando nos lo indiquen o realizando pulsaciones cada ▸



Juventud poética

Gran parte del atractivo visual de 'Gitaroo Man' se debe al trabajo de 326, el pseudónimo tras el que se esconde Mitsuru Nakamura, ilustrador autodidacta y traductor de las ideas de Yano en la pantalla. Sus ilustraciones, acompañadas de pequeños poemas algo extraños, siempre apelan a la vertiente infantil de una juventud de flequillos pegados y mirada vidriosa, que sueña algún día en convertirse en un superhéroe que salve al mundo.



vez más cortas para adaptarse al *riff* de guitarra que va sonando. A medida que vamos acertando las notas, nuestra barra se irá cargando, haciendo más fácil aguantar los embates del enemigo. Frente al castigo inmediato que suele significar el fallo en el género musical, 'Gitaroo Man' decide posponerlo a la espera de que el jugador se encuentre cada vez más cómodo entre las notas de la canción que suena en el momento.

Una vez encontrados los acordes correctos, es hora de internarse en la segunda fase: la batalla. El enemigo no está dispuesto a que sobrevivamos, y empezará a lanzarnos ataques indiscriminados, intentando llevar la voz cantante de una melodía que comenzamos a tener bajo control. El juego cambia: desde los cuatro extremos de la pantalla empiezan a descender diferentes botones, que tendremos que pulsar una vez lleguen al centro. La melodía da paso al ritmo, con patrones que no se limitan a coincidir con el pulso que ya llevamos marcado a fuego. Todo tipo de estructuras se dan cita aquí, esperando a que fallemos para ir devorando poco a poco nuestra barra de vida. Y, en este punto, se decide ser laxo en la precisión. ¿Para qué quieres una ejecución perfecta cuando no das un poco de cancha a la improvisación? Aunque el *timing* en la pulsación tenga impacto en la obtención de los rangos que nos concedan, no tiene la importancia que sí le dan otros juegos del género.



Pulsar botones incorrectos puede ser el primer paso para recuperar el ritmo.

Todo lo anterior, ese tira y afloja entre ambos contendientes, acaba con alguno de los dos exhausto. Se nota en el ambiente. Es el momento de adueñarse de la melodía y arrinconar a nuestro oponente. Es el gran final. Volvemos a adentrarnos en el torrente de música, decididos a no abandonar nuestro solo ante la débil resistencia del enemigo.

Lecciones aprendidas

Aunque Yano quedó satisfecho con lo bien que había funcionado componer una banda sonora completamente original para 'Gitaroo Man', siempre tuvo la espinita clavada de que su juego acabara convirtiéndose en una secuencia de ejercicios de ensayo y error. Aprendida la lección, primero 'Ouendan' y después 'Elite Beat Agents' se decantarían por contar con canciones licenciadas, intentando crear una primera impresión mucho más cómoda y familiar para el neófito.



«TODO EN EL UNIVERSO DE 'GITAROO MAN' ESTÁ DESQUICIADO: LAS BATALLAS SE LIBRAN A GOLPE DE ACORDE Y RITMO»

Disonancias lúdicas

Toda la maquinaria funciona correctamente. Nuestros dedos vuelan sobre los trastes de esta guitarra espacial mientras la muchedumbre salta al ritmo de la música. Todo es perfecto —en apariencia— pero hay errores en la ejecución, aunque el público decida obviarlos: la versión de PlayStation 2 adolece de una mala precisión en el *joystick* que a veces no nos permite entender por qué fallamos una determinada nota. Además, el dedo tiende a resbalarse al mantener inclinado el *joystick* hacia cualquier dirección durante el tiempo que duran las pulsaciones. No digamos en la versión de PSP, con esa palanca diminuta y plana: en compensación, contamos con un pequeño imán *in-game* que rebaja algo la dificultad.

Y aunque la práctica hace al maestro, 'Gitaroo Man' confía demasiado en el *prueba y error* para alargar una duración que no pasa de la hora y pico. El problema se acentúa en la dificultad Master, que se hace más árida de lo habitual, debido a unas secuencias de botones que no dejan ningún hueco para la capacidad de reacción. O te aprendes las canciones al dedillo —fallando una y otra vez debido a la inexistencia de un modo práctica— o te quedarás a las puertas de convertirte en una leyenda.

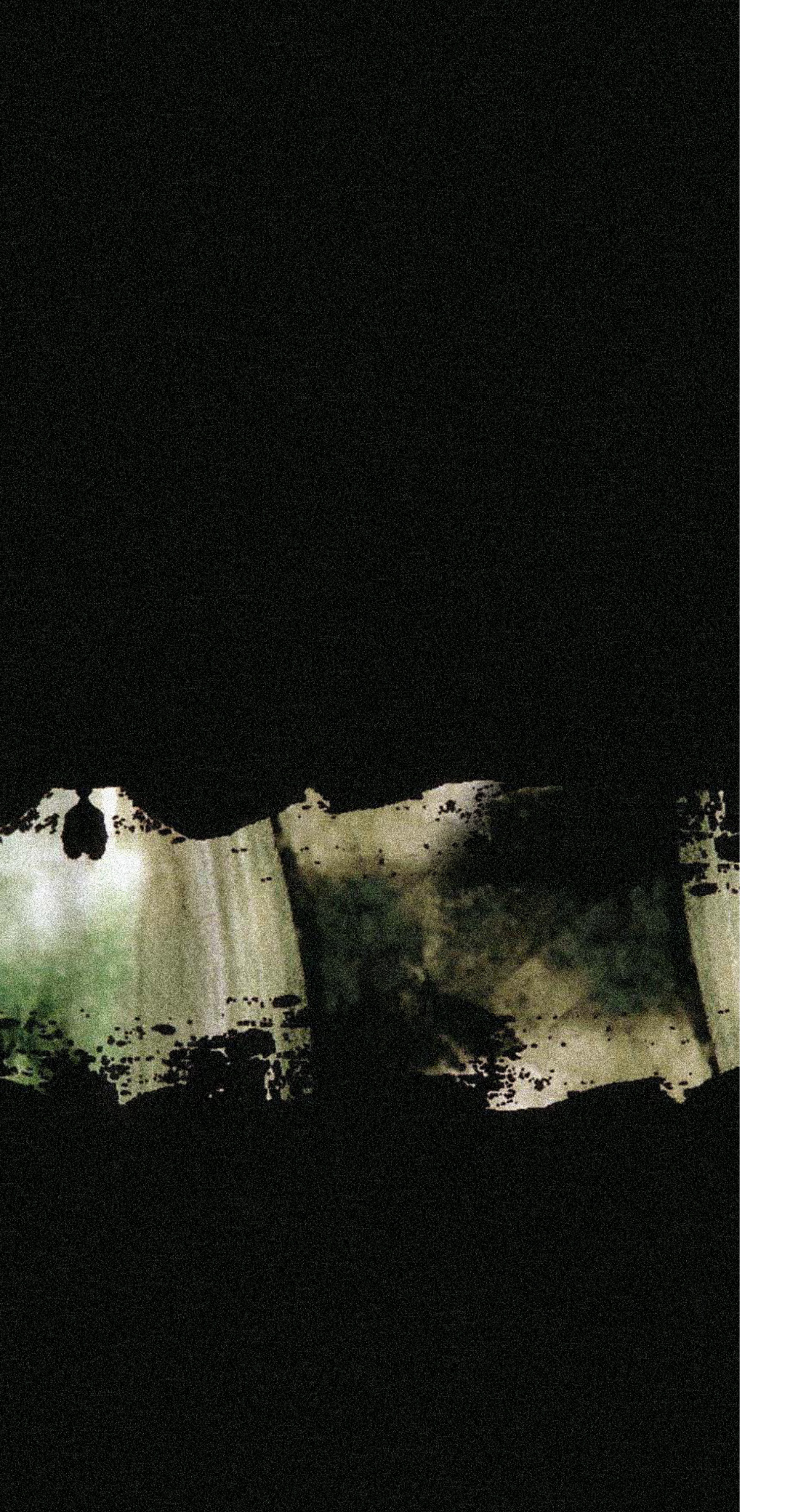
Pero no importa: ya estamos en la cima de la canción. Se adivina el final: desesperadamente, intentamos alargar esa cadencia, elevando la guitarra al cielo, acometiendo un solo que nos lleve al éxtasis. Porque tocar no es cuestión de ritmo: es dejarse llevar por la melodía, por los acordes a los que dotamos ahora de identidad propia. Y en ese momento de comunión, ya somos uno con la música. Con esas guitarras espaciales que, una vez, nos contaron la historia de un Gitaroo Man.

LA CIUDAD SE LLAMA PERDICIÓN

Silent Hill 2

por Pablo Saiz de Quevedo





¿Por qué vagas entre la niebla, confuso y asustado, cuando sabes que hay cosas horribles acechándote en ella? ¿Por qué sigues adelante por un mundo que se transforma en un infierno de sangre y óxido apenas te descuidas? ¿Por qué te empeñas en enfrentar, una y otra vez, al hombre del yelmo piramidal que te persigue? ¿Es porque recibiste la carta de tu difunta esposa convocándote aquí? No mientas. Tú sabes que no es así. A Silent Hill se viene para afrontar los pecados propios. ¿Estás listo para asumir los tuyos?

La era de la primera PlayStation fue también la del *boom* del terror como género para las masas, y no fue todo gracias a 'Resident Evil'. La creación de Capcom popularizó lo que acabamos llamando *survival horror* —la multitud de imitadores que surgieron a su sombra así lo atestiguan—, pero fue la respuesta de Konami la que mostró ▸



que el terror jugable podía ser algo más que sustos repentinos y zombis vagando por laboratorios desastrados. 'Silent Hill' conseguía meternos el pavor en el cuerpo a través de unos gráficos impresionantes para la época, una atmósfera musical capaz de ponernos los pelos de punta con sólo unos acordes y una historia rebosante de imaginería ocultista, ecos *lovecraftianos* y referencias a 'La escalera de Jacob'. La epopeya del escritor de poca monta Harry Mason en busca de su hija pequeña era un descenso al infierno del que ni él ni nosotros, jugadores, salíamos indemnes. ¿Cómo no iba a querer Konami una continuación?

La principal dificultad para ello, *a priori*, residía en la marcha de la compañía de Keiichiro Toyama, jefe de proyecto de 'Silent Hill' y mente maestra tras todos sus misterios y terrores. ¿Quién estaba capacitado para llenar su vacío? En Konami decidieron que esa tarea recaería sobre el artista Masashi Tsuboyama, otro de los miembros originales del denominado Team Silent. Con Akira Yamaoka, compositor de la banda sonora del primer juego, como productor, el equipo se puso a trabajar en una secuela para la sucesora de la consola gris de Sony, la PlayStation 2, que aparecería en el mercado no muchos meses después de su lanzamiento.

'Silent Hill 2' llevaba, a primera vista, bastantes papeletas para darse lo que vulgarmente llamamos *un buen hostiazo*. En lugar de continuar la trama de alguno de los finales del primer juego, nos ponía en los zapatos de un nuevo protagonista; en vez de profundizar en el entramado ocultista que sostenía los horrores de 'Silent Hill', nos sumergía en una historia de horror personal y culpa. En vez de la variedad de criaturas espantosas que nos acosaban en su predecesor, nos enfrentábamos a un plantel más limitado de monstruos, algunos de los cuales eran jefes finales reciclados más adelante como *masillas*. A pesar de la mejora espectacular en los gráficos, de una banda sonora de Yamaoka de nuevo en estado de gracia, y de toques de ambientación tan logrados como el filtro de granulado que distorsionaba la imagen del juego para conferirle un aire más irreal, existían motivos para pensar que los *fans* del original podían decepcionarse ante el resultado.

Lo que ocurrió en su lugar fue que 'Silent Hill 2' se convirtió en el nuevo favorito, considerado por muchos mejor incluso que el original, y convertido en la vara de medir para el resto de títulos



Un exclusivo que dejó de serlo

Con el éxito que tuvo, 'Silent Hill 2' se convirtió en una golosina muy apetitosa para otras plataformas; tanto, que Konami acabó sacándolo de los confines de la plataforma de Sony en una edición extendida. La de Xbox llegó a Norteamérica en diciembre de 2001, y a Europa casi un año después. Los ordenadores personales también gozaron de esta edición, pero en un *port* algo chapucero aquejado de desincronización entre sonido y vídeo de las cinemáticas hechas con el motor del juego; peor sería el relanzamiento en HD una década después para PlayStation 3 y Xbox 360, plagado de *bugs* y ralentizaciones al elaborarse sin contar con el código original del juego, que Konami dijo haber perdido, y envuelto además en el escándalo por prescindir del doblaje original, que condujo a varios de los actores que lo elaboraron a protestar hasta que la compañía accedió a incluirlo como opción.

de la saga a partir de entonces. No es mal resultado para un título elaborado sin el jefe original del estudio, ¿verdad?

1. Nunca vuelvas a donde fuiste feliz

«En mis intranquilos sueños puedo ver esa ciudad... Silent Hill. Prometiste que me volverías a llevar allí otra vez algún día... pero nunca lo hiciste. Y ahora estoy sola en nuestro lugar especial... esperándote»

Cuando comenzamos el juego, lo que nos introduce en su historia es la imagen de un hombre rubio, pálido y algo ojeroso mirándose en el espejo de un desastrado baño de carretera. Se trata de nuestro protagonista, James Sunderland, y es su voz la que nos explica que ha venido hasta Silent Hill para resolver el enigma de una carta remitida desde allí que llegó a su buzón hace unos días; un enigma que comienza por el hecho de que quien la firma es Mary, la esposa a la que hace tres años una enfermedad incurable llevó a la tumba. James sabe que no puede ser verdad, pero necesita saber quién está tras ese mensaje; la única pista que tiene es la invitación que la misiva le hace a reunirse con su autora en su *lugar especial*, el hotel en el que pasaron su luna de miel a orillas del lago Toluca. Armado con esa escasa información, y con el túnel que lleva a la ciudad cerrado, James deja atrás su coche y se adentra en el bosquecillo circundante, sin arredrarse ante el espeso manto de niebla que lo cubre; no lo sabe, pero Silent Hill ya le ha atrapado.

A diferencia que con Harry Mason, la ciudad se toma su tiempo antes de enseñarle los dientes a James Sunderland: su primer encuentro no es con un monstruo, sino con Angela Orosco, una joven que busca la tumba de su madre en un cementerio que encontramos por el camino. Es la primera de la serie de personajes humanos —por lo menos en apariencia— que James encontrará en su viaje de pesadilla por la ciudad, y que viene a marcar la tónica que los regirá: una aparente normalidad aderezada con unos toques de excentricidad, bajo la cual se oculta una naturaleza atormentada.

No es hasta que llevamos unos quince o veinte minutos de juego, habiendo cruzado el bosque y llegado a la parte sur de la población, cuando entraremos en contacto con el primer monstruo, y junto a él con la radio estropeada que nos servirá de sensor de proximidad ▸



para los peligros. A partir de este momento, la pesadilla aumenta de marcha, y los ambientes oscuros y claustrofóbicos se suceden a medida que James supera extraños puzles, combate a criaturas cada vez más surreales con armas improvisadas, y conoce a otros visitantes atrapados en la ciudad maldita: Eddie, un orondo muchacho cuya insistente negativa a tener algo que ver con un cadáver que encontramos en un apartamento cercano resulta de lo más sospechosa, y Laura, una impertinente mocosa que disfruta haciendo difícil la vida a James y no parece acusar la presencia de los monstruos.

Pero no será hasta que nos topemos con Pyramid Head, el monstruoso verdugo que nos acechará durante toda la aventura, y con Maria, una pícara señorita con un sorprendente parecido físico con la difunta esposa de nuestro héroe y una actitud antitética a la misma, que tendremos las piezas principales del enigma en su sitio. Desde ese momento, una cosa queda clara: Silent Hill tiene a James en su punto de mira, y ha adaptado su circo de horrores a él. ¿Será capaz de afrontarlo? ¿Lo seremos nosotros?

2. Un Infierno hecho a tu medida

«No vayas de santito conmigo, James. Esta ciudad te llamó a ti también. Tú y yo somos iguales. No somos como la otra gente. ¿Es que no te das cuenta?»



Un puzle a juego con tu astucia

Uno de los grandes aciertos de ‘Silent Hill 2’ es la posibilidad de ajustar la dificultad de los puzles que James tiene que resolver durante la aventura, cambiando con ello el conjunto de pistas que se nos ofrecen para resolverlos e incluso su solución, pero manteniendo en todos los casos la misma naturaleza. Esta opción, que permite contentar a los que prefieren resolver los puzles rápido y sin quebrarse la cabeza tanto como a los amantes de un desafío intelectual al estilo de las aventuras gráficas más exigentes, ha tenido la desgracia de ser poco imitado en el género desde entonces.

En términos de jugabilidad, ‘Silent Hill 2’ sigue una línea continuista con el juego original: controles de tanque torpes, predominio de armas de cuerpo a cuerpo improvisadas, y puntería limitada con las armas de fuego que encontramos. James, como Harry antes que él, no es ningún superhombre, y el carácter obtuso de los controles similares a los de ‘Resident Evil’ contribuye a sumergirnos en el personaje todavía más. De todos modos, tampoco es que el meollo del juego resida en el combate, sino en la exploración, el llevar el objeto X al lugar Y para abrir el camino Z a una nueva área, y los puzles extraños con elementos ocultistas o mitológicos, mucho más justificables narrativamente en una ciudad embrujada que en una mansión construida por una corporación dedicada a la guerra bacteriológica.

El plantel de monstruos al que James se enfrenta (o del que huye) es, como ya hemos dicho antes, bastante más limitado que en ‘Silent Hill’: apenas media docena de tipos de enemigos normales y cinco jefes finales, uno de estos últimos reciclado más tarde como enemigo normal y otro consistente en dos ejemplares simultáneos del primer jefe. Lo que les hace más memorables que los monstruos del primer juego es que, a medida que encontramos más pistas sobre James y la razón de su presencia en Silent Hill, vamos dándonos cuenta de que todos ellos tienen relación directa con los pecados que le han atraído hasta ahí y con la culpa que siente por ellos. El horror impotente ante la enfermedad de su esposa, la frustración ante la imposibilidad de mantener relaciones sexuales con ella por esa misma causa, la sensación de estar atrapado por la situación: cada uno de estos sentimientos —y otros que más vale que el jugador descubra por sí mismo— tiene su avatar mons-



truoso, y esa conexión personal con los sentimientos de James los hace todavía más amenazadores. Hasta la enfermera, lo más parecido a un monstruo reciclado del primer juego, y el denominado Padre Abstracto o Monstruo de la Puerta, en principio fruto de las neuras de uno de los personajes secundarios, tienen relación con todo lo que James prefiere no admitir de sí mismo.

De entre todos ellos, el que destaca sin duda es Pyramid Head, el implacable verdugo que nos persigue durante toda la odisea. Vestido con un delantal de carnicero, con la cabeza cubierta por un descomunal yelmo rojo en forma de pirámide, y empuñando un gigantesco cuchillo de carnicero o una lanza, el monstruo ofrece la representación más icónica de los miedos y la culpa de James; tanto que, a pesar de su papel como atormentador personal definitivo del protagonista, volvería a aparecer en 'Silent Hill: Homecoming' —quinto juego de la saga, y primero realizado por un equipo distinto al Team Silent— y en la adaptación cinematográfica del juego original. No sólo lo enfrentamos en dos ocasiones como una suerte de jefe final —uno al que no podemos vencer, sino sólo sobrevivir—, sino que en otros momentos de la trama nos topamos con él vagando por el escenario, persiguiéndonos o tendiéndonos emboscadas, y siempre dándonos motivos para que se nos hiele la sangre nada más ver asomar su cabeza o escuchar el chirrido de su cuchillo rascando contra el suelo. ▸

Nacida de un deseo

Lo más destacable de la edición extendida de 'Silent Hill 2', conocida en Europa con el subtítulo 'Inner Fears', fue el escenario extra que incluía: Born from a wish, una aventura corta protagonizada por la misteriosa Maria. A ratos todavía más escalofriante que el juego original, gracias en parte a la ausencia de una linterna o una radio para ayudarnos a hacer frente a la oscuridad, el escenario nos revela un poco más de su protagonista al tiempo que plantea nuevos enigmas sobre ella y sobre la ciudad, y concluye con una desesperanzadora escena que tiene lugar justo antes de su primer encuentro con James.

La relación con los demás personajes humanos del juego no sólo ofrece un contrapunto a la experiencia de James, sino que refuerza esa sensación de que Silent Hill es un infierno —o, si se prefiere, purgatorio— a la medida de cada pecador que lo visita. Tanto Angela como Eddie se muestran más inestables con cada encuentro, y en sus palabras y actos vemos la huella más o menos evidente de que la ciudad maldita está obrando con ellos; la despreocupación de Laura y sus impertinentes bromas, por otra parte, nos indican que ella es una criatura inocente, que no ve a los monstruos porque Silent Hill carece de motivo para afectarla. Maria, por último, es un caso especial: su inquietante parecido físico con Mary, su actitud seductora, y las extrañas capacidades que va manifestando a medida que avanzamos en la trama ponen sobre ella desde el principio la sombra de la sospecha, contribuyendo de paso al carácter personal de la pesadilla que vive James en la ciudad neblinosa.

«JAMES DEJA ATRÁS SU COCHE Y SE ADENTRA EN EL BOSQUECILLO CIRCUNDANTE; NO LO SABE, PERO SILENT HILL YA LE HA ATRAPADO»

Incluso las localizaciones que visita James durante su aventura, *a priori* —y con la excepción del Hotel Lakeview, escenario de su luna de miel— ajenas a él, se tiñen de cercanía cuando hallamos en ella objetos como un vestido de mujer que pertenecía a Mary, o un cadáver con un parecido más que casual con





Mis pecados se los comió el perro

En una segunda pasada del juego, es posible desbloquear tres nuevos finales recogiendo objetos especiales; uno sugiere que James se convierte en un sectario del culto del primer juego, y otro vuelve a traer a los alienígenas del *final ovni* del primer juego junto a Harry Mason para abducir al pobre protagonista. Pero ninguno puede competir con el final en el que James descubre al verdadero responsable de su tormento: ¡un shiba inu manejando un cuadro de mandos digno del laboratorio de un científico loco *pulp*! James apenas puede musitar unas palabras en japonés (subtitulado) antes de caer de rodillas y con la cabeza gacha, mientras el perrete le intenta consolar. Salen los créditos, con una canción cantada a ladridos (y gruñidos) por el animal. Fundido a negro. ¿Alguien entiende qué diablos acaba de pasar?



James; eso, cuando no están reforzando la idea de que el camino que sigue James es uno de bajada a su abismo personal, como lo hacen los sucesivos saltos al vacío que encontramos en el escenario de la prisión subterránea, y que James siempre acaba tomando por mucho que titubee antes o por interminable que sea la caída.

Todo ello viene arropado por un plano sonoro dominado por la música de Akira Yamaoka, quien iguala (y a ratos supera) sus composiciones para el primer juego. Desde un tema central más largo y elaborado hasta las disonantes melodías que acompañan los momentos más terroríficos del juego, la música de Yamaoka es una manifestación más de Silent Hill, y muchas veces traerá lágrimas a nuestros ojos o nos pondrá los pelos de punta sin motivo aparente.

3. Una sentencia acorde a tus actos

«Yo era débil. Por eso os necesitaba... necesitaba a alguien que me castigara por mis pecados... pero se ha acabado... Ya sé la verdad. Es hora de poner fin a esto»

Estando el juego tan centrado en la cara oculta inconfesable de sus personajes, tiene sentido que el final que obtengamos de entre los múltiples existentes dependa menos de acciones directas —del tipo "encuentra el liquidillo rojo mágico y échaselo al jefe final", como pasaba en 'Silent Hill'— y más de aquellos actos que llevamos a cabo durante el juego sin ser apenas conscientes de ellos. Pasar mucho tiempo en compañía de uno de los personajes secundarios, ir a buscar a Mary evitando distracciones, o examinar demasiado un cuchillo en nuestro inventario se traducen en una interpretación muy distinta de cómo es James y cómo afronta la terrible revelación que le espera al final de su viaje.

Y sí, ese destino último del protagonista puede ser trágico, cuando no sombrío. En casi todos los finales —con la honrosa excepción de los cómicos— lo es, y sólo uno deja resquicio a la esperanza. Pero a veces, incluso en un medio tan sesgado a concederle el triunfo a sus protagonistas al final de la historia, vale la pena hacer pasar al jugador por una tragedia, o por lo menos hacer que tenga que trabajarse la posibilidad de un final feliz.

Tal vez tuviera razón cierta crítica de un usuario de GameFAQs que, al tiempo que elogiaba 'Silent Hill 2', decía que era más una experiencia sensorial que un juego. Eso explicaría que, con una jugabilidad tan similar a la del primer título, al terminarlo sintamos que nos ha llegado más hondo que éste, y hasta que los siguientes juegos de la saga hechos por Team Silent. El viaje a los infiernos de James Sunderland es el más íntimo y personal, y acompañarle en él es algo que todos deberíamos hacer al menos una vez en la vida, quizá más.

Aunque al final no vayamos al mismo sitio que Mary.

ODA IV A LA CONDUCCIÓN

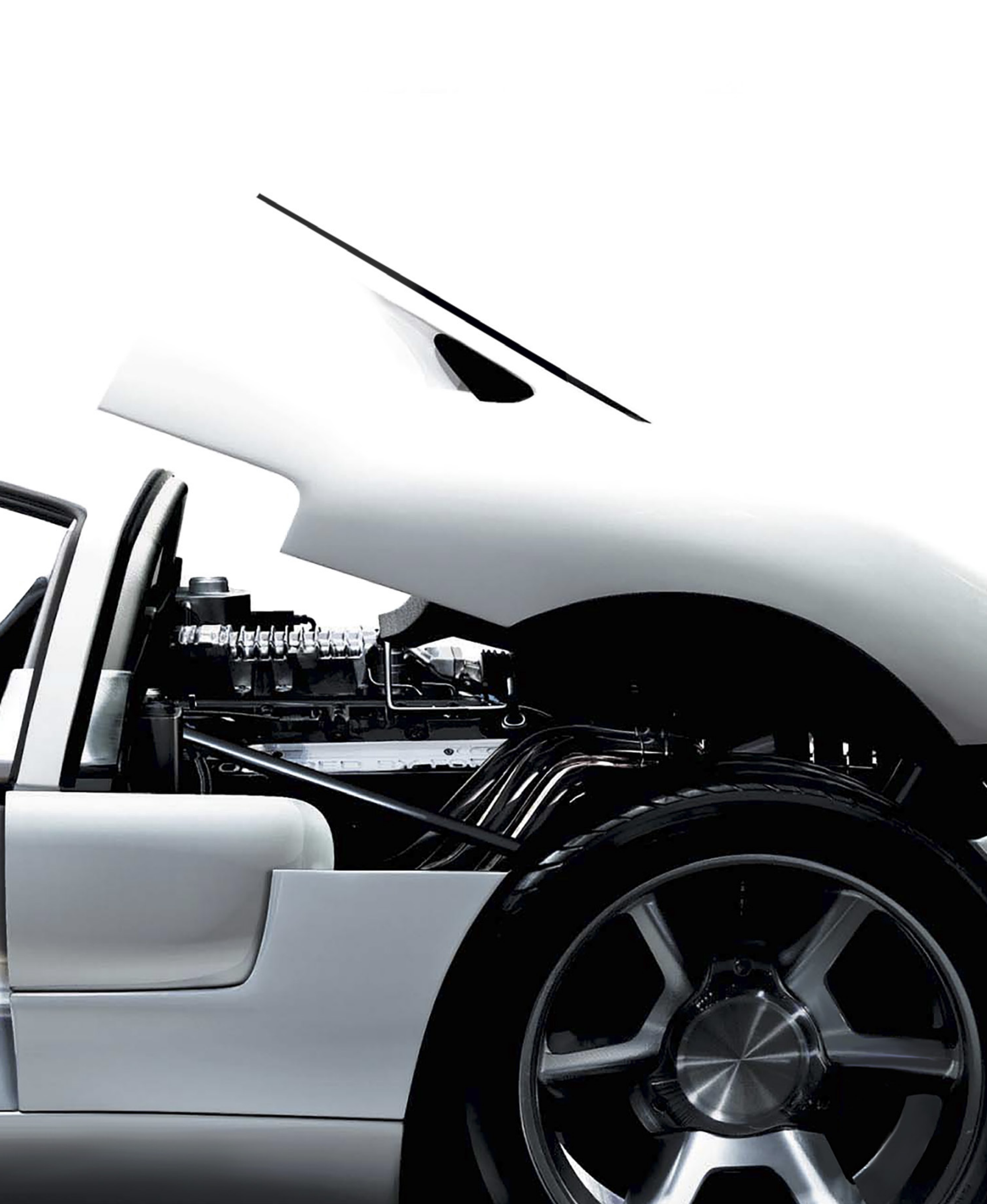
Gran Turismo 4

por Luis García

Piloto, escoge coche. La superación y kilómetros de carretera te esperan.

El 23 de septiembre de 1997 no fue un día cualquiera. Kazunori Yamauchi y su equipo se desplazaron a Yodobashi Camera y Bic Camera, los *retailers* nipones de videojuegos más importantes, para curiosear el ambiente que se vivía. Allí se encontraron con algo inesperado: inmensas colas se acumulaban en las tiendas y Kazunori no podía evitar mirar incrédulo cómo la gente *se llevaba* su juego. En vez de sentirse realizado, le invadía la sensación de que aquellos jugadores estaban arrebatándole algo que le pertenecía, la obra por la cual habían trabajado duro durante años dedicados a la documentación, diseño y optimización del juego. Un periodo en el que el equipo tutelado por Kaz tuvo una única premisa: no descansar hasta lograr trasladar la realidad del mundo del motor y las carreras a un videojuego. La profunda inmersión en su labor, necesaria para sacar ade- ▸





lante el proyecto, derivó en la idea de que 'Gran Turismo' les pertenecía; y esa sensación duró hasta el último momento, instante en el que presenciaron en primera persona el éxito de su lanzamiento. Era el día del nacimiento de una leyenda.

No siempre esa fijación por la perfección es positiva: los retrasos en los lanzamientos de los títulos bajo el sello de Polyphony Digital se han convertido en tradición. Demoras que no importan cuando el resultado que llega a nuestras manos refleja el respeto y la admiración por aquello que la obra traslada, a través de un trabajo que hace de la obstinación por el detallismo y la optimización una enfermedad de la que Kazunori Yamauchi es orgulloso portador. Entre ceja y ceja una visión: hacer sentir al jugador de videojuegos uno con el coche. Él mismo afirma que lo que admira de los vehículos es la oportunidad que nos ofrecen al transportarnos a distancias y velocidades inalcanzables de otra forma, libertad variable dependiendo del tipo de vehículo que conduzcamos. Kazunori no es simplemente un desarrollador de videojuegos, es a la vez piloto profesional —ganador de varias pruebas de larga distancia— y colaborador de varios fabricantes automovilísticos que confían en su peculiar visión de la industria y de lo que el público, y él mismo, desea conducir.

No podemos negar que 'Gran Turismo' sea una saga continuista. Su estructura se ha mantenido intacta a lo largo de los años debido a que ya, desde su primer juego, la visión de Kazunori se logró trasladar exitosamente al mundo videolúdico; si bien es cierto que las limitaciones de *hardware* han acotado siempre su sueño, posponiendo hasta nuevo aviso el lanzamiento de un nuevo juego de la serie. El 7 de septiembre vería la luz en Japón la cuarta entrega del simulador de coches por excelencia —en Europa deberíamos esperar unos cuantos meses más—. Techo gráfico de la segunda consola de sobremesa de Sony y último juego en no incluir la línea azul que marca el recorrido óptimo en carrera, característica introducida por 'Forza Motorsport', la mayor amenaza para el reinado de los nipones. Eran otros tiempos. La era de las llantas, los alerones obscenos y la música *a todo trapo* de unos 'Need for Speed' que venían pisando fuerte coincidía con la irrupción de un nuevo 'Forza' en la *next gen* de Xbox y una espera de tres años desde el lanzamiento del titánico 'Gran Turismo 3: A Spec'. Había llegado el momento de sacarle todo el jugo a PS2.

The Real Driving Simulator

La intro de 'Gran Turismo 4' no dejaba lugar a dudas, volvíamos a tener entre manos un tributo al auto, la conducción y la carretera. Un videojuego que escondía relucientes nuevos trazados, sabedor de que en las



próximas semanas deberíamos repetir una y otra vez nuestra trayectoria para perfeccionarla, buscando arañar décimas al crono, convirtiéndonos en un depredador al acecho de una presa que no logramos alcanzar. Porque de esto trata 'Gran Turismo'. Aquí hemos venido a pasarlo mal, a sufrir, a ver cómo, aunque creemos que lo estamos haciendo perfectamente, el tiempo que nos dará el oro se nos queda a dos segundos y, tras veinte vueltas fallidas, no sabemos qué hacer para optimizar nuestro paso por curva. El juego tiene ese tono gris del acero, frío como el metal; no se presenta como nuestro amigo compasivo, sino como el monitor de gimnasio exigente que nos empujará



siempre a hacerlo mejor. La lucha por la superación que forma parte de la esencia de la saga y que tampoco iba a faltar a esta cuarta entrega.

Empezaremos con un coche sencillo, pocos caballos y una aceleración de risa. Para poseer un reluciente deportivo nos quedarían muchos kilómetros por delante. Como es costumbre en 'Gran Turismo', para poder acceder a las competiciones deberemos demostrar nuestra valía superando las pruebas que otorgarán las licencias, paso obligado si también queremos adquirir habilidad al volante. Una labor tediosa y agotadora, pero necesaria. Los cinco carnets —B, A, B Internacional, A Internacional y Especial— constan de dieciséis pruebas de habilidad que nos obligarán a tomar curvas, frenar en espacios concretos, realizar una trayectoria señalizada por conos o dar una vuelta completa a un circuito detrás de un *safety car* que nos hará de guía. Será esta la prueba más complicada, al penalizarnos con bandera roja si sufrimos algún impacto o nos salimos de la calzada. El tiempo que empleemos en cada prueba servirá para calificar nuestra actuación, logrando, si conseguimos un resultado competitivo, trofeo de bronce, plata u oro. El metal dorado representará una quimera en la mayoría de ocasiones. Por suerte para nosotros, será suficiente conseguir el bronce para lograr el ansiado carnet y, como recompensa a nuestro esfuerzo, el juego nos hará entrega de un vehículo que se añadirá a nuestro garaje y que nos dará acceso a más carreras.

Pero esta alegría surgida de la consecución de nuestra flamante licencia durará poco. Nos propondremos empezar una competición saliendo en la sexta plaza, últimos —mejor acostumbrarnos porque nunca nos moveremos de esta posición cuando el semáforo rojo se apague—. Comienza la carrera, apretamos ⊗ para acelerar pero no avanzamos, nuestras ruedas ▸



Gurú Kazunori

Es tal el poder mediático de 'Gran Turismo' que son las propias marcas las que se reúnen con Polyphony Digital para, bajo la supervisión de Kazunori, decidir qué vehículos y diseños se incluirán en cada título. Cada uno de los coches que encontramos en 'Gran Turismo 4' forman parte de un equilibrio y un sentido que sólo la figura del gurú de la simulación puede otorgar. Su éxito le precede.

¡Foto, foto, foto!

A falta de novedades jugables remarcables, Polyphony Digital incluyó el modo fotografía, visionario de una discutible corriente que se puso de moda un par de generaciones después, y que nos permite tomar fotos a nuestros autos en diferentes escenarios, con el objetivo de sacarlas en una *pendrive* para luego... nada. A pesar de ser novedad en la saga, su tosco manejo y su carencia de sentido lo relegan a simple anécdota.



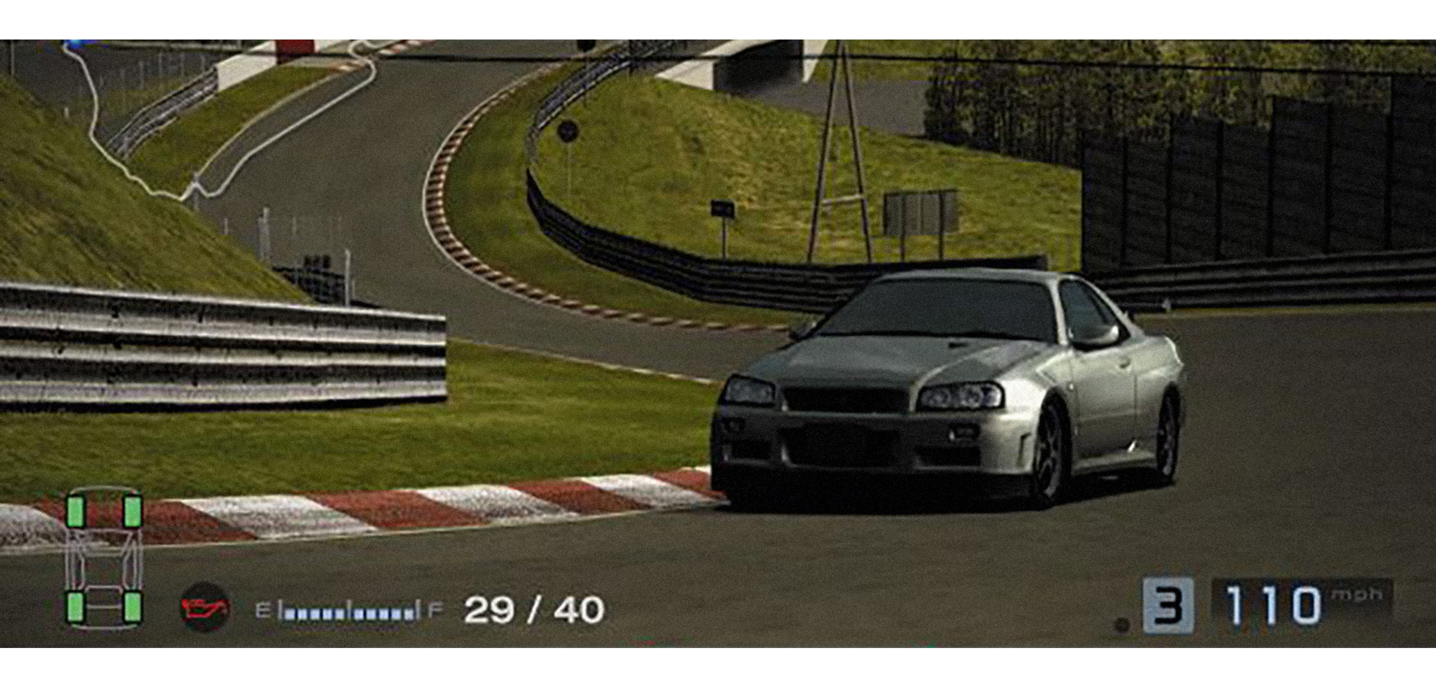


traseras derrapan alejándonos de nuestros contrincantes, pero nuestro nuevo carnet nos invita a confiar en nuestras habilidades. En cuanto las gomas se agarran al asfalto empieza nuestra persecución, vemos que nuestro vehículo es más lento que los del resto y que sólo conseguimos acercarnos algo en las frenadas, donde apuramos más que la IA. Tras tres vueltas acabamos cuartos. Quizás nos dé por intentarlo de nuevo, y posiblemente mejoremos nuestro primer resultado, un tercero no estaría mal. El juego nos premia con unos créditos. Con nuestro orgullo todavía intacto, entraremos a otro circuito del mismo campeonato; el resto están todavía bloqueados por no tener ni la licencia ni el auto necesario para poder inscribirnos. Pronto la exigencia de 'Gran Turismo 4' nos hará despertar de nuestro sueño de piloto de éxito precoz: hemos vuelto a quedar cuartos, sudando más de la cuenta para no perder una posición. Algo debemos de estar haciendo mal. El juego vuelve a premiarnos con créditos y el aumento de nuestro capital nos hace caer en la cuenta: la solución pasa por *tunear* nuestro coche.

A decir verdad, lo de *tunear* el coche para mejorar sus prestaciones es la opción más sencilla, sólo dependerá de que corramos carreras que nos llenen nuestros bolsillos. Las mejoras mecánicas se dividen en motor, tubo de escape, turbo, suspensión y un largo etcétera de familias que engloban los componentes que Kazunori y su equipo eligieron como responsables del rendimiento de un auto. Por lo tanto, el juego nos permite ganar a golpe de talonario, al estilo de algún equipo de Fórmula 1. La otra forma, la más virtuosa, sería la que sólo los entendidos en mecánica serían capaces de ejecutar a través del cuadro de configuración que tendremos disponible al comienzo de cada carrera, pudiendo modificar las configuraciones de cada componente, logrando un aumento en los caballos o una mejor respuesta en la relación de marchas. Dos caminos para llegar al mismo punto: cruzar primeros la línea de meta.

Compendio histórico

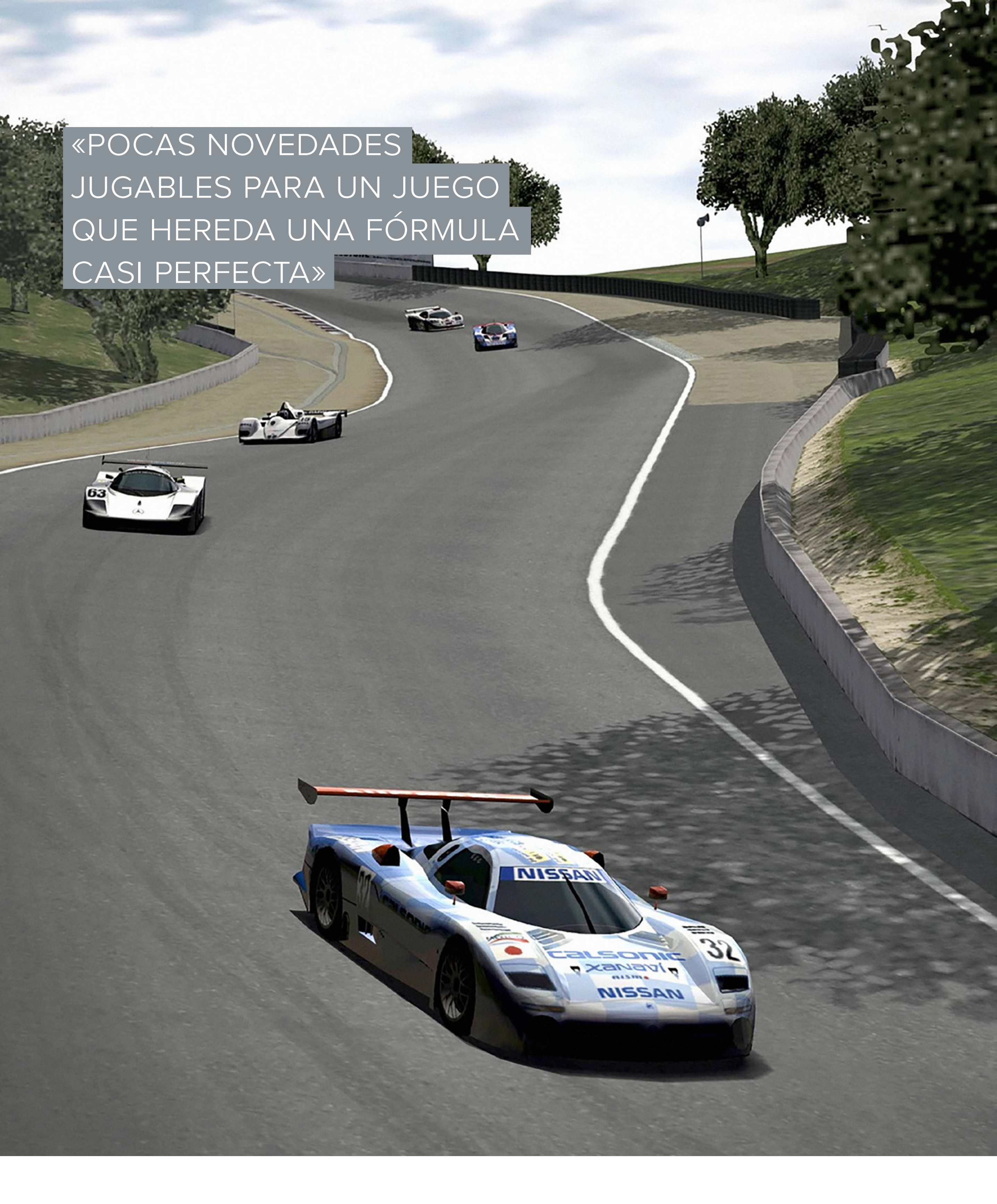
Cualquier 'Gran Turismo' encajaría en lo anteriormente mencionado. No es casual, ésa es la estructura que ha funcionado durante todo este tiempo y que no tiene pinta de agotarse:



«750 VEHÍCULOS, ESCENARIOS YA CONOCIDOS Y OTROS NUEVOS CONSTITUYEN UN AUTÉNTICO COMPENDIO HISTÓRICO»

mezcla entre el reto más adictivo, un realismo que cubre cualquier nivel del juego y un diógenes avanzado. ¿Qué es lo que nos sigue empujando a conseguir más coches, circuitos y licencias? Simple y llanamente el amor por la conducción. 'Gran Turismo 4' es sabedor de ello, y por ese motivo nos permiten acariciar la fría nieve, los monoplaza de Fórmula 1, los *rallies*… Pruebas a las que al principio no tendremos acceso pero que la *intro* se encargará de recordarnos al visualizarla al inicio de cada partida. Para desbloquear todo este contenido el juego nos obligará a repetir en bucle el mismo proceso —licencia, victorias, créditos, adquisición y mejora de coche—, mecánica tediosa que se verá endulzada por la experiencia del manejo único de cada uno de los más de setecientos cincuenta vehículos disponibles, personalizables incluso con un excéntrico alerón y varios modelos de llantas, *tuning* estético innecesario pero que posiblemente sirva como *camelo* a los jugadores de otras sagas de éxito que tenían estas modificaciones como seña de identidad.

Este compendio histórico de vehículos nos permitirá desde conducir autos de los años 70 hasta prototipos futuristas, pasando por los turismos más corrientes del mercado, experiencia inigualable al poder sentir la respuesta de cada vehículo sobre la carretera. Dilatada colección que no hace más que ratificar la necesidad de Kazunori de trasladar la industria del motor al universo videolúdico. Afortunadamente, el juego nos ofrecerá variables que nos permitirán clasificarlos en nuestro garaje, ordenados por año de fabricación, color, país o potencia, función que nos irá de maravilla cuando dispongamos ▸



«POCAS NOVEDADES JUGABLES PARA UN JUEGO QUE HEREDA UNA FÓRMULA CASI PERFECTA»

de un número considerable de coches. A su vez, el título nos facilitará la tarea de buscarlos gracias al menú en forma de mapa por el que nos moveremos fácilmente usando un puntero de ratón; así podremos entrar a los concesionarios de cada país, representados por sus banderas, a nuestra casa, lugar para visualizar nuestras estadísticas o guardar la partida, o acceder a campeonatos dedicados a autos de cierto continente o país, incluso divididos por nivel de dificultad —fácil, difícil o extremo—. Un menú claro y accesible que se agradece teniendo en cuenta la cantidad de contenido que encontraremos en 'Gran Turismo 4'.

Por supuesto, no podría faltar la mención al nivel gráfico en una saga que usa este elemento como reclamo y seña de identidad, resultado de la excelente labor de optimización y diseño por parte de Polyphony Digital. Aun siendo un juego de hace casi una década luce increíblemente bien, logrando incluso deslumbrar con sus efectos de luz y reflejos sobre la chapa de cada vehículo. Los paisajes montañosos de Gran Capitán, el pueblo mediterráneo de Citta di Aria o el sol que nos deslumbrará al girar la última curva del Twin Ring Motegui son sólo unos pocos ejemplos del loable nivel visual del que hace gala el juego, sólo alcanzable llevando al límite una segunda sobremesa de Sony que veía cómo faltaba poco para ser reemplazada por su sucesora. Una mejoría visual que se suma al aumento de contenido y a la inclusión del modo B-Spec, sofisticado nombre para un pobre modo espectador desde el que podremos dar algunas órdenes a nuestro piloto, como subir el ritmo de carrera o adelantar, mientras nosotros nos dedicamos a cualquier otro menester, y que se hace realmente necesario en las carreras de larga distancia, a no ser que podamos estar un día entero sin despegarnos de la pantalla. Novedad jugable que se siente insuficiente si comparamos este cuarto título de la saga con su antecesor, pero que se perdona por la imposibilidad de revolucionar una obra ya de por sí muy redonda sin demasiado margen de maniobra, limitada por la potencia de una generación a punto de caducar. Nadie con más ganas que Kazunori para dar el salto de *gen*, nadie con más ganas de mejorar su obra.



No place for damage

Si algo se le pedía a 'Gran Turismo' era la inclusión de daños físicos. Los rumores dejaban caer que los fabricantes no querían ver sus productos deformados, pero la lógica nos hacía pensar que la filosofía de Kazunori Yamauchi excluye esta posibilidad. La realidad es que la cuarta entrega de la franquicia fue la última en mantener impolutos los chasis de los vehículos, aun tras impactar a 300 km/h.

Precedidos por su reputación, Polyphony Digital debía volver a demostrar que podían obrar el milagro, mostrar un nuevo techo gráfico de una consola, sólo al alcance de muy pocos estudios, siempre *first parties* abanderadas de sus compañías, para así poder justificar su existencia y servir de argumento para la compra de la consola de Sony. Más coches, más circuitos, más realidad y un modo B-Spec necesario para completar el juego. Kazunori Yamauchi no descansará hasta abrazar la fotorrealidad en 'Gran Turismo' y conseguir engañar con su juego al mayor experto en automoción. Afortunadamente para nosotros, la tecnología está de nuestro lado, y son los avances los que frenan ese punto en el que, quizás, Kaz deje su saga predilecta para aventurarse en un RPG, como tantas veces ha pensado. Hasta que ese momento llegue nosotros seguiremos *picados* intentando batir el tiempo que nos dé el oro y tratando de conseguir la siguiente victoria inmersos en el simulador rey.

The Adventures of Alundra / Matrix Software / 1998 / PlayStation

Mientras duermes

Matrix Software debutó con un cuento de naufragios y pesadillas, poniendo de manifiesto la debilidad de la psique humana a través del pueblo de Inoa. Sin quererlo, 'The Adventures of Alundra' anticipa una especie de 'Dogville', pero menos oscura y sin insultar a la democracia. Cada personaje guarda un secreto, y nuestra función, como caminante de sueños, será visitar esta Elm Street *zeldiana* para salvar a mentes perturbadas pendientes de un hilo. Alundra es como Grace, náufrago de su destino. La magia y la espada se mezclan con puzles y saltos ajustados al milímetro dentro de una catarata musical encomiable. Un océano onírico hecho aventura.




/50
9999





LA TRILOGÍA DE CRASH BANDICOOT

¿CUÁNTOS SUEÑOS CABEN EN DOS MEGAS?

por Elena Flores

«Con éste saltas, y dándole aquí vas hacia delante». Este sencillo mantra ha bautizado a millones de neófitos que asistían por primera vez, entre temerosos y extasiados, a su primer contacto con los videojuegos. Los plataformas cobijan a todo tipo de jugadores, desde aquél que da sus primeros y torpes pasos culminando en un salto vacilante pero exitoso, hasta el *speedrunner* que se desliza por el nivel arañando cajas de colisión enemigas y salvando abismos por un píxel de margen. El secreto es una mecánica sencilla, somera en sus bases, pero con la capacidad de retorcerse y ramificarse como si de un fractal se tratara. Pulsa y salta. Ahora más rápido, ahora más traicionero. Rectifica tu trayectoria, golpea en mitad del aire. Repite, asimila y perfecciona. Una sola premisa de acción-reacción iterada hasta la excelencia en el manejo.

Son años de toscos aspavientos en gravedad zero y parábolas simétricas, pero los adeptos a esta nueva fuente de síntesis de endorfinas *plug and play* empiezan a contarse por millones. ¿Fue la sencillez e inmediatez el único secreto del éxito de los plataformas? En absoluto. Sin duda, también fue determinante el hecho de que no existen prejuicios contra este género porque no traslada patrones de la vida real. Es único en sí mismo. Puede no gustarte conducir, puede no interesarte pilotar naves, puede repelerte disparar un arma, pero no tienes una opinión previa respecto a la idea de ir encadenando saltos imposibles. No hay prejuicios contra los plataformas, sólo imaginación y nuevas experiencias. Videojuegos en estado puro.

Comenzaban a asomar los años 90 cuando Sega y Nintendo ya se habían consolidado como las dos compañías referentes en el sector. La historia es de sobra conocida por todos: Sonic y Mario se disputaban el trono del género, a pesar de que otros títulos tenían mucho que objetar contra dicha coronación. Era el bipartidismo hecho videojuego, un entorno donde, a pesar de lo prolífico del género —hablamos de su edad de oro— había dos reyes indiscutibles, quizá por la simple razón de que todo el mundo daba por hecho que no había nada que discutir.

Las leyes de la física postulan que cualquier sistema en el que no actúen fuerzas externas tiende a mantener la inercia. Primera ley de Newton. Las leyes de la naturaleza demuestran que es aquí, en estos ecosistemas aletargados, donde



repentinamente surgen grandes cambios. Evolución. Mutaciones. Una célula que, en su enésima iteración de su proceso de mitosis, se divide en tres. Un periférico para Super Nintendo destinado a leer CD que termina siendo una nueva consola de sobremesa, la PlayStation. En el cuadrilátero, Mario y Sonic observan estupefactos cómo un animal antropomorfo de un estridente color naranja y ademanes desgarbados se desliza entre las cuerdas, gira velozmente sobre sí mismo durante unos segundos y se detiene a observarles con una inocente sonrisa bobalicona.

El mayor mérito que se le puede atribuir a 'Crash Bandicoot' es haber irrumpido en el género de las plataformas tuteándose directamente con las estrellas, sin padrinos ni linaje. En una industria en plena transición a las tres dimensiones, su éxito y relevancia no fue coincidencia ni un milagro, sino fruto del trabajo de dos jóvenes que estiraron los recursos de los que disponían hasta el límite de la plasticidad. Todo comienza en 1982.

UNA HISTORIA DE MAGIA Y PERROS

Andy Gavin observa distraído a sus compañeros de la clase de preparación para el Bar Mitzvah, la ceremonia judía que celebra su llegada a la madurez. Con sólo doce años, sería difícil calificar a cualquier chico como una persona madura, pero Andy no es un niño al uso. Garabatea distraídamente en la mesa, con el ceño fruncido y sus pensamientos en otra parte; concretamente, completando el programa que comenzó a teclear la noche anterior en su Apple II. Una palabra llega a sus oídos y le saca inmediatamente de su ensimismamiento: *videojuegos*. Mira hacia atrás y observa a otros tres chicos, tan pendientes de sus clases como él, charlando animadamente. Casi de manera automática, robótica, se levanta y anda hacia ellos. Se presenta. Dice que le gusta programar. Uno de los muchachos corresponde a su entusiasmo y le tiende la mano: «Me llamo Jason Rubin. ¿Te gusta hacer videojuegos?». La complicidad es inmediata. Andy es un genio de la programación, su obra no tiene nada que envidiar a la de cualquier profesional que le triplique en edad, y Jason posee una sensibilidad artística especial. Comparan los torpes gráficos de Andy con el código básico de Jason. Encajan como dos piezas de puzle hechas a medida y comienzan a trabajar juntos.

¿Hasta dónde puede llegar la curiosidad insaciable y el amor por los videojuegos de dos chavales? Cuantitativamente es difícil de medir; cualitativamente, hasta *portear* en un año el famoso 'Punch-Out!!' a PC en una época en la que el programador era una *rara avis* que hablaba idiomas desconocidos y la documentación brillaba por su ausencia; meras minucias para ellos, excusas para aprender cada vez más y más. Con catorce años de edad, ambos muchachos deciden formar su propia compañía: JAM (Jason and Andy's Magic). Cuatro años y tres lanzamientos después, contactan con Electronic Arts, que no duda en ponerles un contrato y varias decenas de miles de dólares ▸



sobre la mesa. En mitad de su primer desarrollo para la compañía, deciden cambiar de nombre. Están convencidos: su destino es ser los mejores y los más grandes. Nace Naughty Dog.

Por desgracia para ellos —por suerte para todos los que podemos verlo en retrospectiva— la relación con EA se tuerce. Tiradas de lanzamiento cortas, reimpresiones canceladas, un trato cada vez más distante y poca libertad creativa. No eres tú: soy yo. Esto no funciona. Por primera vez en su vida, Jason y Andy deciden hacer un pequeño *impasse*, abandonar el desarrollo de videojuegos y emprender caminos separados. Aquí podría haber terminado toda la historia, y 'Crash Bandicoot' jamás habría llegado a existir, pero tantos años de amistad y esfuerzo debían culminar en algo más que agridulces desarrollos para terceros.

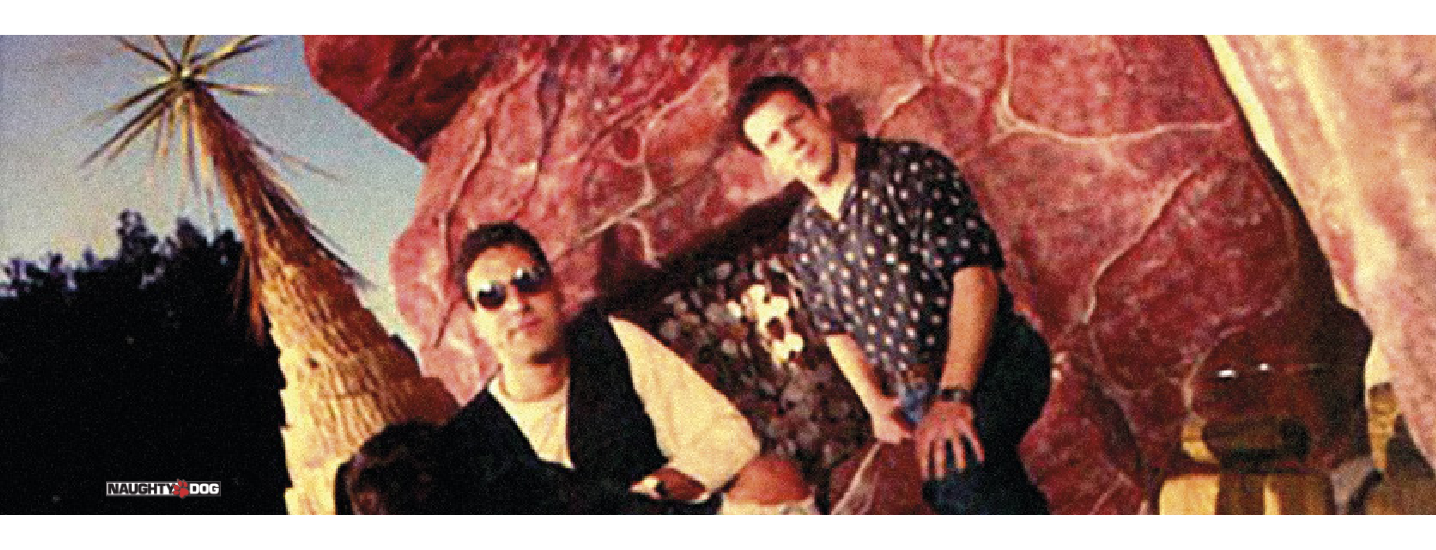
En 1993, ambos reciben una llamada del fundador de Electronic Arts: en su recién estrenado rol de padre de la consola 3DO, no se le ocurrieron mejores candidatos para sacarle todo el jugo a su nueva niña, por lo que les ofreció un kit de desarrollo gratuito, sin ningún contrato ni atadura. Gracias al uso del almacenamiento óptico, las posibilidades que brindaba el casi obsoleto cartucho se multiplicaban exponencialmente. No hizo falta más para tentar a ambos colegas: Naughty Dog volvía a funcionar como compañía, esta vez dispuesta a no dejarse ningunear por ningún *publisher* autoritario.

Por primera vez desde aquel apretón de manos once años atrás, Jason y Andy se embarcan ilusionados en un proyecto libre de ataduras: 'Way of the Warrior', un *fighting game* que sobrepasa completamente sus recursos económicos y humanos y engulle todos sus ahorros y energías como un agujero de gusano. No obstante, no se rinden. Con los últimos diez mil dólares que les quedaban, alquilaron un espacio que apenas llegaba a un metro cuadrado en el CES de 1994, confiando en que alguna compañía se interesase por su creación. El resultado no se hizo esperar: Universal Studios, Crystal Dynamics y la propia 3DO terminan pujando por los derechos de la obra.

Jason y Andy meditan, intercambian opiniones y toman una decisión unánime. Universal Studios es el ganador del rifirrafe con una oferta que incluye un espacio de trabajo en Los Ángeles y fondos para que ambos desarrollen tres títulos, sin peros ni restricciones. Absoluta libertad creativa. No les hizo falta más, y no se merecían menos.

Ambos colegas cargan el maletero de su coche en Boston. Por delante, tres largos días de viaje hacia una nueva etapa. Hacia una nueva vida. Plano general, el vehículo perdiéndose en la puesta de sol y fundido a negro. Créditos. En cualquier historia normal, los dos jóvenes llegarían a sus nuevas oficinas, se tomarían unos días para adaptarse y comenzarían a pensar en su nueva obra. Pero hablamos de Jason y Andy. Tres días de carretera y manta fueron suficientes para llegar a Los Ángeles con una nueva criatura entre los brazos que no sólo revolucionaría el género de los plataformas, sino que se convertiría en uno de los personajes más conocidos y queridos de la industria. ¿Necesitan maravillarse más? El feliz alumbramiento tuvo lugar en un McDonald's al pie del arcén.





EL CULO DE SONIC

—Tiene que ser un plataformas, en 3D.

—¿Un plataformas en 3D? ¿Ya no te mola la idea de 'Alosaurus and Dinestein'? Plantearlo nos ha llevado horas… Creo que hemos atravesado Nebraska hablando sobre el tema.

—Demasiado simple. Los plataformas están bien, no tengo nada en contra de eso. Mario, Sonic… Te *flipa* 'Donkey Kong Country' tanto como a mí, ¿verdad? En Rare son unos genios. Nosotros podemos hacer lo mismo, o incluso ir más allá. —Andy da un sorbo de su coca-cola y señala a Jason con una patata frita que gotea ketchup—. Mira 'Virtua Fighter' y mira 'Ridge Racer'. Todos los *arcade* están saltando a las 3D. Un plataformas sería la caña.

—Mmm… no existen plataformas en 3D. ¿Recuerdas por qué hicimos 'Way of the Warrior'? No había juegos de lucha para 3DO. Eso nos aseguraba que iba a ser conocido. Iba a ser el primero, la prensa siempre nos iba a usar para comparar a todos los que viniesen detrás y todos los *fans* de la consola nos iban a defender a muerte como el mejor juego de lucha de la generación. Eso nunca falla. Podría ser buena idea.

—Tenemos un problema si nos vamos al 3D. Ya no tenemos plano lateral, sería como verle el culo a Sonic todo el rato. Habrá que jugar mucho con la cámara.

—Suena complicado. —Jason sonríe—. Me gusta. Está decidido: 'Sonic's Ass'. Con ese nombre se venderá solo.

—¡Por el culo de Sonic!—Andy levanta su coca-cola.

—Por el culo de Sonic.

Y la historia se selló con un brindis de vasos de cartón. Mientras el padre de las plataformas se encontraba puliendo los últimos detalles de 'Super Mario World 2: Yoshi's Island', en la otra punta del planeta dos chavales de veinticuatro años con la boca llena de carne y pepinillos reinventaban el género en medio del chisporroteo de las freidoras.

Cuando Jason y Andy llegaron a Los Ángeles, tenían claro lo que querían hacer, y aún más claro que no iban a fallar. Mark Cerny, vicepresidente de Universal Studios, escuchó su propuesta con atención y les hizo una única pregunta: ¿para qué consola? 3DO estaba resultando ser un fracaso en ventas, 32X apuntaba a seguir el mismo camino, y Saturn era terreno peligroso con los últimos bandazos de Sega. La alternativa que quedaba era PlayStation, la primera máquina de sobremesa de Sony, que superaba con creces a nivel técnico al resto de competidoras. ¡Y usaba CD! Así, un estudio formado por dos personas cuyo mayor éxito comercial había colocado cien mil unidades en el mercado iba a crear una nueva IP desde cero, para una máquina desconocida —cuyo *devkit* costaba treinta y cinco mil ▸

dólares— utilizando gráficos y perspectiva en 3D. Pan comido.

Desarrollar para una nueva consola ampliaba el escenario ideal sobre el que discutían Jason y Andy. No sólo iban a hacer el primer plataformas 3D en términos absolutos; PlayStation era todavía una máquina desconocida, y el personaje con el que la gente asociaría la marca, una silueta en negro con una interrogación estampada. El culo de Sonic debía dejar de ser una broma pueril para pasar a tomar la forma de un personaje carismático y fuerte, una mascota lo suficientemente sólida como para poder codearse con Mario y Sonic.



El malo que crea al héroe

El doctor Neo Cortex fue el primer personaje del universo 'Crash Bandicoot' en ser concebido. El villano, buscando crear un ejército de animales mutantes, hace las veces de doctor Frankenstein con Crash en un experimento fallido que acabaría con el bandicut escapando de su laboratorio con sus capacidades mentales muy mermadas. El *leitmotiv* de la aventura es el rescate de su novia, Tawna, a la que Cortex tiene aún retenida. Simple, pero efectivo.

Una concienzuda consulta a un libro de fauna australiana —motivada por la simpatía que ambos desarrolladores profesaban a Taz, de los Looney Tunes— dejó tres candidatos tan exóticos como malsonantes: vombátidos, potoros y bandicuts. 'Willie the Wombat' (Willie el Vombátido) fue la opción escogida por la aliteración que suponía el título, pero tan sólo un mes después descubrieron que ya existía un registro comercial para ese mismo nombre. El protagonista pasó a ser un bandicut que mantenía el nombre original, y con ello, estaba todo listo para comenzar las fases de *concept art* y desarrollo.

LA BELLEZA ESTÁ EN EL EXTERIOR

A día de hoy, cualquiera puede hacer el ejercicio de coger de su estantería el primer 'Crash Bandicoot', introducirlo en su PlayStation y sorprenderse por lo bien que ha envejecido el juego respecto a sus coetáneos. No sólo es el filtro 4K que aplica la nostalgia: hay razones reales para argumentar esta sensación. Paradójicamente, a pesar de que la saga suele salir a relucir como un referente en lo jugable, lo que vertebró su desarrollo fue algo totalmente opuesto. Un oxímoron en CD. Podríamos decir que Jason y Andy eran lo que hoy en día denominaríamos unos *graphics whores*, dos profesionales cuya meta principal era que su nueva obra llevase al límite técnico a la sobremesa gris de Sony. Su intención desde el principio era desarrollar un título que aprovechase las potenciales sinergias que el videojuego guardaba con el cine, y su acuerdo con Universal Studios actuaba como el mejor de los catalizadores para ello.

Naughty Dog pretendía introducir toda la magia de las mejores series de animación en setecientos y pico *megas* de CD. La jugabilidad fue la consecuencia inmediata de abogar por un *look and feel* rápido, limpio y fluido. Una película interactiva; no en el desvirtuado y actual sentido de la palabra, con cinemáticas salpicadas de *quick time events*, sino una película como escenario. Como contexto. Un entorno 3D pulido y preciosista que llevase los gráficos a un nuevo nivel y reformulase la jugabilidad de los mejores clásicos. En palabras de Andy, «la idea era combinar el *gameplay* de 'Super Mario' y 'Donkey Kong Country' con la animación de Tex Avery y los Looney Tunes». Aprovechando la posición de Universal Studios, Jason y Andy contactaron con dos artistas de Hollywood para que les ayudasen a conceptualizar el juego. Los lápices de Charles Zembillas y Joe Pearson van trazando líneas en sus blocs, líneas simétricas y regulares que dibujan tikis comidos por la hiedra en mitad de junglas vírgenes. En su cabeza suenan bases *techie* y, en el papel, el mundo de 'Crash Bandicoot' va tomando la forma de una paradisíaca isla del Pacífico.

Era imperativo que Crash —aún Willie por aquel entonces— personificase toda esta filosofía y consiguiese que el jugador, en su primer contacto con él, quedase maravillado. Ambos socios fundadores contrataron al primer trabajador de la compañía, un antiguo compañero de Jason llamado Dave Baggett, y junto a la inestimable ayuda de Mark Cerny, las cuatro cabezas pensantes comenzaron a esbozar la personalidad y el aspecto definitivo del marsupial australiano. Willie terminó siendo un peluche bobalicón y antropomorfo de intenso color mandarina, para garantizar el contraste con el escenario. Para evitar cualquier problema de *trackeo* por parte del jugador, resultaba obligatorio diferenciar claramente cuándo estaba mirando hacia delante y cuándo estaba de espaldas, lo que solucionaron aclarando el pelaje de su pecho. Con unos vaqueros añil y unos guantes oscuros, ganaron el contraste necesario para que las manos no se fundiesen con el torso cuando agitase los brazos al correr. Para coronar el diseño, aumentaron las proporciones de su cabeza, en un intento de paliar la escasa resolución que ofrecían las pantallas por aquel entonces. En mitad del proceso, surge el nombre de improviso, como una chispa fortuita: 'Crash Bandicoot'. Tiene gancho. Les gusta. Universal Studios se cierra en banda e insiste en que la criatura debe seguir siendo 'Willie the Wombat' o algo similar. Naughty Dog zanja la discusión diciendo que si quieren un Willie, que se lo hagan ellos. El trato no incluía ninguneos. La productora calla y asiente.

'Crash Bandicoot' ya es un concepto claro, y toca transformarlo en hechos. 1995. Jason y Andy deciden ir a por todas, construir el videojuego que tenían en la cabeza sin recortes ni peros y preocuparse después de que funcionase en una PlayStation de verdad. Para ello, hacen un desembolso de cien mil dólares por equipo de trabajo —tecnología SGI en lugar de ordenadores comunes de tres mil *pavos*—. Hoy en día, esa metodología de producción probablemente se habría traducido en un maravilloso tráiler estilo Pixar presentado en el E3, seguido por decenas de artículos incendiarios sobre *downgrades* conforme las primeras capturas *ingame* saliesen a la luz. Afortunadamente, el panorama resultó ser muy distinto. A estas alturas de la historia, estaba claro que en Naughty Dog eran unos genios. Lo que no se sabía aún era el nivel de locura que podían alcanzar.

ESTÁIS LOCOS. ES IMPOSIBLE QUE ESO FUNCIONE

Desarrollar para PlayStation conllevó varios quebraderos de cabeza para los estudios de la época debido al problema que suponía que ésta careciese de corrección de texturas. Este *handicap* podía ser afrontado con el pragmatismo de centrarse en un buen *gameplay* y hacer una condescendiente vista gorda con el aspecto final del juego, ▸

«EL MAYOR ÉXITO DE ANDY Y JASON COLOCÓ CIEN MIL UNIDADES EN EL MERCADO. SU SIGUIENTE PASO FUE CREAR UNA NUEVA IP PARA UNA MÁQUINA DESCONOCIDA CUYO DEVKIT COSTABA TREINTA Y CINCO MIL DÓLARES»

pero Jason y Andy llevaban décadas doblegando máquinas que no hacían las cosas como a ellos les gustaría. Esta vez no iban a ser menos.

La resolución por defecto que ofrecía la sobremesa de Sony era de 320x240 píxeles, a la que se ceñían el grueso de los *devs*. No obstante, la máquina daba la posibilidad de sacar vídeo a 512x340. ¿Cuál era el problema? La gestión de texturas dejaba un espacio en memoria insuficiente para trabajar en ese formato. Si la idea era hacer una serie animada, era imperativo aumentar la calidad de los gráficos. ¿Cómo evitar los líos con el texturizado? No usando texturas si no era necesario. Simple y efectivo. Crash es un puñado de polígonos sombreados y coloreados que se ven con la misma calidad pegado al vidrio de tu tele de tubo o a varios metros de él. Lo mismo para todos los elementos de los niveles que no necesitasen demasiado detalle. Gracias a esta decisión de diseño, además, el número de polígonos que podían mostrar en pantalla era considerablemente superior al de los juegos de la época. Para lidiar con el poco espacio en memoria que les quedaba al trabajar en esta resolución, crearon un complicado algoritmo compresor de texturas que nadie entendía, pero que funcionaba.

Naughty Dog había conseguido un juego que mostraba más modelos en pantalla que la competencia y que además se veía mejor, pero no era suficiente. El estudio saltó a analizar el siguiente defecto del que adolecía el videojuego en la época: las animaciones. Los motores de aquel entonces trabajaban con esqueletos de un par de huesos que permitían movimientos muy limitados y robóticos; todo lo opuesto a las decenas de frames por segundo de los dibujos animados. Con el juego corriendo en el modo superior de resolución, la memoria era un problema que sobrevolaba el desarrollo constantemente, una señal de *fin de la vía* colocada justo antes del abismo. Andy decidió meter la directa y salirse del camino programando en ensamblador un *vertex compressor*. El programador animó *frame* a *frame* cada uno de los vértices de los modelos del juego —un enfermizo y artesanal *stop motion*— y almacenó treinta posiciones distintas para mostrarlas en un solo segundo. Conseguir que PlayStation realizase esos cálculos en tiempo real habría sido imposible; alcanzar el mismo resultado fue otro *¿cómo que no hay huevos?* más de Naughty Dog.



Con los modelos, las texturas y las animaciones resueltas generaron un gigantesco primer nivel de prueba que —obviamente— no corría en ninguna máquina, y mucho menos en los dos *megas* de memoria de la PlayStation. Tras fragmentarlo en dieciséis trozos, cada uno de ellos superaba los diez minutos de tiempo de carga. En este punto, todo desarrollador que asomaba la cabeza por las oficinas de Naughty Dog repetía la misma frase: «Estáis locos. Es imposible que eso funcione».

Cualquier equipo de desarrollo en su sano juicio habría agachado la cabeza, reconocido que no había nada que hacer y terminado esta aventura. Andy, sin embargo, se remangó la camisa y desarrolló un sistema de paginado para *empalmar* todos los trozos sin *crasheos* ni tirones, basado en diferentes algoritmos con componentes aleatorios que intentaban ▸



Hola, ¿está Sony? Sí, dígale que su Play está mal hecha

A seis meses del lanzamiento, Baggett tuvo que enfrentarse con un *bug* que borraba la Memory Card de manera aleatoria al guardar. Tras numerosas pruebas, dedujo que era un fallo de *hardware* detonado por el *overclockeo* que habían realizado, que afectaba a determinados componentes a nivel electrónico. Tras una tensa conversación telefónica, los ingenieros de Sony accedieron a regañadientes a probar el código que les enviaron para *testear* el error. A la mañana siguiente, llamaron disculpándose. Baggett tenía razón.

empaquetar todas las piezas del escenario de la manera óptima. Una explicación técnicamente consistente sobre cómo logró que el programa funcionase incluiría términos tan feos como "problema NP-completo" o "algoritmo del enfriamiento simulado". Para que nosotros —comunes mortales— podamos entender qué sucedió, basta con visualizar el ya conocido ejemplo de los infinitos monos escribiendo aleatoriamente hasta generar 'El Quijote', sólo que con monos muy cultivados que compiten por escribir el mejor *best-seller*.

Podríamos seguir detallando todas las maniobras técnicas que efectuó Naughty Dog para transformar el sueño irrealizable que parecía ser 'Crash Bandicoot' en un producto tangible en tan sólo dos años: un lenguaje de programación propio basado en Lisp, un *overclockeo* al *timer* de la consola para mejorar las animaciones y las físicas... En el desarrollo del título, apenas se usaron las librerías oficiales de PlayStation; eran juguetes de plástico en manos de gigantes. Varias empresas de la competencia les acusaron de tener herramientas exclusivas brindadas por Sony, mientras ésta descubría estupefacta cómo el estudio —que al final del desarrollo contaba sólo con diez personas— se había dedicado, básicamente, a *hackear* su nueva máquina. Ya era tarde para hacerse los ofendidos, y tampoco tenía sentido asumir esa postura: 'Crash Bandicoot' era un título excelente, y estaba listo para ser lanzado al mercado. ▸





CRASH BANDICOOT O LOS CIMIENTOS DE NORTH SANITY ISLAND

Menú principal. Careto descompuesto de Crash en primer plano, que hace una exagerada mueca de terror y se queda mirando hacia los lados mientras frunce el ceño, arquea las cejas, menea las orejas y tuerce el morro. Polígonos, vértices, texturas, colores... toda la magia que Andy tuvo que hacer ¡bam! directa a tus retinas. De fondo, una melodía de corte indígena e inequívocamente gamberra que ya no vas a poder despegarte de la cabeza. No han pasado ni treinta segundos desde que metiste el disco en la PlayStation y ya sientes cariño por el bichejo de aspecto bobalicón y tarado que parpadea en la pantalla. Naughty Dog lo ha conseguido. Ha creado una mascota.

'Crash Bandicoot' sentó las bases de la saga sobre unos pilares que jamás se esforzó en maquillar: el éxito de la primera entrega derivó de su apartado gráfico, que a su vez sólo fue posible debido al código que había detrás. El encomiable desarrollo que el estudio llevó a cabo hizo que esta filosofía permease hasta calar por completo en la jugabilidad, dando lugar a una maravillosa armonía donde cada una de las partes encajaba como si de los engranajes de un reloj suizo se tratara. Todo gira en torno al mismo núcleo y transmite la misma sensación: el juego es detallado, bonito y fluido, y el *gameplay* se mueve bajo esos mismos adjetivos.

Crash desconoce qué es el rozamiento; más que correr, flota a milímetros del suelo sin resbalones ni frenazos. Pura velocidad lineal, de cero a cien en un golpe de cruceta, por tierra y por cielo. Los saltos carecen de inercia y la gravedad, de aceleración; en cualquier momento en mitad de nuestro vuelo podemos rectificar la trayectoria y dejar pasmado al mejor acróbata de saltos de trampolín. Este comportamiento es el perfecto ejemplo de esa consonancia mencionada: Crash es imprevisible y alocado, y se comporta como tal. Nos invita a jugar como tal. El *overclockeo* que Naughty Dog realizó en el reloj de la consola dio como resultado un giro en el modo de enfrentarse a las plataformas: nada de *momentums* y sucesiones ordenadas de comandos; sólo dos botones, salto y ataque en forma de remolino. 'Crash Bandicoot' es un saco de movimientos combinados, decenas de *inputs* por segundo que son tan amigables como traicioneros: igual que conseguiremos esquivar a un enemigo en mitad de un salto por milímetros, caeremos de alguna plataforma al subestimar la movilidad del marsupial y calcular mal el aterrizaje.

La jugabilidad del título escala en riqueza y complejidad en un recorrido *in crescendo* a lo largo de las treinta y tres fases que forman el archipiélago de tres islas en el que sucede la aventura. Comenzamos en North Sanity Beach, donde nos recibe un exuberante decorado poblado de vegetación y ruinas aztecas; jungla hasta donde alcanza la vista. Este aspecto cosmético fue otra de las soluciones técnicas que Naughty Dog ideó para lograr mostrar ochocientos polígonos en pantalla —todo está hábilmente colocado para que no se vea que detrás no hay nada— y a la vez soluciona uno de los principales problemas que se desvelan al desnudar los niveles: los pasillos.

La consecuencia directa de trasladar el *point of view* del jugador es la pérdida de la sensación de amplitud que brindaban las dos dimensiones gracias al aire con el que contaban los escenarios delante y detrás del personaje. Los niveles de 'Crash Bandicoot' son mucho más angostos, y nuestra vista sólo tiene un punto de fuga: hacia el frente. No obstante, en ningún momento vemos paredes ni parece que estemos en un túnel; la hábil disposición de los *props* que enmarcan el recorrido del ►

nivel crea la falsa sensación de estar en una sección acotada de un mundo más rico y abierto.

La maniobra fue arriesgada para un primer contacto: cámara *on rails* y una *patada en el culo* al jugador para sacarle de su zona de *confort* hasta el momento, un golpe a su esquema mental de avanzar y retroceder siempre hacia los lados. No obstante, sólo tenemos que jugar un par de niveles para poder resguardarnos de nuevo en el conocido avance lateral y volver a sentirnos como en casa, en una distribución de fases que sigue el mismo esquema: avance en 3D, respiro en 2D. Conforme nos abrimos paso por las islas, ambas mecánicas se atreven a entrelazarse en algunos niveles que coinciden —y no fortuitamente— con los mejores del juego, pero que desafortunadamente se cuentan con los dedos de una mano. Los esfuerzos creativos de Naughty Dog se volcaron hacia otros caminos que, a pesar de lo original, funcionaban peor en términos generales, como las fases en las que Crash tiene que correr hacia la pantalla mientras le persigue una enorme roca al más puro estilo 'En busca del arca perdida', o aquéllas en las que esquiva obstáculos a lomos de un jabalí desbocado. Las fases de los jefes —las criaturas que Cortex ha conseguido convertir exitosamente— también suponen un pequeño punto agridulce debido a lo asequibles y repetitivos que son los combates contra ellos, que consisten en repetir el mismo patrón básico hasta agotar su barra de vida.

¡LA CAJA! ¡LA CAJA! HEMOS VENIDO A JUGAR

El recorrido por la primera isla es casi una visita guiada por un parque temático que nos ayuda a familiarizarnos con los enemigos, las plataformas y las mecánicas de Crash mientras alucinamos con lo bonito que se ve todo. Los primeros niveles se antojan poco hostiles, pero el desarrollo no dejó puntada sin hilo, y todo tiene una explicación: las cajas. A primera vista, pueden parecer una copia perezosa de los conocidos bloques de ladrillo del universo de Mario —de hecho, albergan las *monedas* del juego, las frutas wumpa— pero son otra de las ingeniosas soluciones que pusieron en práctica en el estudio para poder invertir en más polígonos en los escenarios, y que además articulan una importante parte del *gameplay*.

Ante la imposibilidad técnica de introducir más enemigos en pantalla, un paralelepípedo —tan sólo seis polígonos— era una solución que brindaba numerosas opciones: se podían guardar cosas dentro, servir de trampolín (cajas elásticas), y explotar con una cuenta atrás (cajas TNT) o con sólo rozarlas (cajas NITRO, que se añadirían en la segunda entrega). Además, dentro de las cajas se encuentran los tres *tokens* que nos llevan a las fases de bonus de Tawna —único modo de guardar nuestro avance, y sólo en determinados niveles; una decisión exasperante—, Nitrus Brio y Neo Cortex, así como las valiosas máscaras Aku-Aku que hacen las veces de *power-up*, permitiéndonos recibir hasta dos *toques* extra sin morir.



Las mecánicas de *plataformeo* más complicadas del juego se sustentan precisamente sobre estos contenedores, ya que al saltar sobre ellos, se rompen y eliminan cualquier posibilidad de recular en mitad de un salto para aterrizar de nuevo en tierra firme. Una hilera de cajas a modo de puente sobre el abismo es la pesadilla recurrente del primer 'Crash Bandicoot', sobre



todo si pretendemos desbloquear el 100% del contenido y acceder al verdadero final del juego; logro accesible al conseguir las veintiséis gemas que se obtienen al superar cada uno de los niveles rompiendo todas las cajas sin perder una sola vida. Una auténtica locura.

DE PRINGAO A HÉROE

'Crash Bandicoot' comienza siendo amigable, casi condescendiente. Empatizamos con la situación de Crash y nos olvidamos del percal: al contrario que Mario o Sonic, no somos héroes; sólo un bandicut al que le falta un hervor perdido en una maravillosa isla tropical. El juego refuerza esa sensación y los primeros niveles son un paseo, casi un tutorial para familiarizarse con la arquitectura y la fauna del archipiélago. Perdemos el foco, se nos olvida quién es Cortex... hasta que llegamos al último nivel de la primera isla y desde lo alto de Native Fortress vemos, recortada contra el cielo, la silueta de la torre de nuestro némesis a kilómetros de distancia. En ese momento, recordamos a qué hemos venido, y si no lo hacemos, el juego se encarga de ello.

Avanzar a la siguiente isla supone un punto de inflexión. Los niveles del ecuador del mapa empiezan a dejarse de miramientos y nos ponen en nuevas situaciones más complicadas y oscuras. Dejamos las paradisíacas playas de North Sanity y nos recibe la penumbra de Temple Ruins, el peligroso exotismo de The Lost City o el frío y el vértigo de Road to Nowhere. La música cambia. La orografía y la fauna del juego parecen ir mutando conforme nos acercamos a Neo Cortex, como si su aura maligna trascendiese más allá de las paredes de su complejo. Aunque nosotros nos sobrepongamos a este incremento de dificultad, la restrictiva e inmóvil cámara del juego no será capaz de estar a la altura en muchas ocasiones. Los niveles nos piden cada vez más dinamismo e instinto para avanzar; 'Crash Bandicoot' incita a jugar sin detenerse, encadenando saltos y remolinos al ritmo de su fantástica banda sonora, pero en numerosas ocasiones frenaremos en seco rompiendo el *flow* para calcular un salto que hace que aterricemos patinando en el filo de la siguiente plataforma y nos precipitemos al vacío.

La curva de dificultad acelera de forma lenta pero implacable, y alcanza su velocidad punta en la Isla Cortex, donde la vegetación y los restos de civilizaciones antiguas han sido devorados por la tecnología del doctor. El salto a la tercera de las islas del archipiélago parece hasta otro juego distinto: la naturaleza desaparece, y se nota que en esta fase Naughty Dog experimentó con numerosas mecánicas mucho más dinámicas, traídas directamente de los clásicos como 'Donkey Kong Country'. Esta isla nos aguarda con plataformas móviles, resortes y muchos más niveles en horizontal —Heavy Machinery es el ejemplo perfecto— tímidos experimentos con una cámara más abierta —Generator Room— y los resbalones endiablados del nivel más famoso del juego, Slippery Climb.

Crash comienza siendo un paria, un experimento fallido. A estas alturas, somos un curtido ▸

antihéroe al que los neones, las tuberías candentes, los rayos láser y los pozos de residuos tóxicos, lejos de atemorizarle, le animan a seguir. La epopeya del bandicut discurre paralela a la de los padres que le dieron vida, de manera casi poética: de la nada al todo, de pringado a héroe. Jason y Andy comenzaron su aventura con doce años, solos contra el mundo. Catorce años después, las ventas de 'Crash Bandicoot' en sólo cuatro meses ascendían al 5% del total de ventas de videojuegos que se produjeron en Estados Unidos. ¿Parece poco impresionante? 'Call of Duty: Black Ops' ocupó el 6% de las compras americanas en 2010.

Primer título extranjero en vender más de medio millón de unidades en Japón, numerosos relanzamientos en las líneas económicas de Sony y 6,8 millones de unidades colocadas hasta el año 2003. 'Crash Bandicoot' se convirtió en uno de los mayores *best sellers* de PlayStation y Naughty Dog se situó en el centro de los focos del mundo del desarrollo. Los jugadores presumían de *su* mascota. El contrato con Universal Studios daba pie a dos juegos más, y no hizo falta pensar cuál iba a ser el siguiente paso.





CRASH BANDICOOT 2: CORTEX STRIKES BACK O CÓMO RECOGER UN FEEDBACK

Aunque el desarrollo de 'Crash Bandicoot' sucedió de manera paralela al de 'Super Mario 64' sin que ninguna de ambas partes fuese consciente, algunos medios lo calificaron como una copia poco inspirada del título del fontanero. La aproximación de Nintendo a las plataformas 3D fue llevada de una manera muy diferente, apostando por un mundo mucho más abierto y un *gameplay* menos frenético y más variado. A pesar del reconocimiento internacional que recibió, una parte de la crítica coincidió en algo que el propio estudio jamás desmintió: Crash era *plataformeo* en el sentido más literal de la palabra —encadenar saltos— y a nivel jugable se permitió arriesgar muy poco. Que esto no induzca a desacreditar el juego: 'Crash Bandicoot' es un fantástico título de plataformas, y no se puede perder de vista el hecho de que fue el primer título en llevar el género a las 3D —dejando de lado experimentos fallidos como 'Alpha Waves'—, mérito que ostenta junto a 'Super Mario 64' precisamente por ese desconocimiento mutuo de la existencia del otro.

Las ventas y la opinión de los jugadores habían respondido al esfuerzo llevado a cabo por Naughty Dog, y la definición de las bases jugables de la primera parte fue tan precisa que desarrollar una secuela era el siguiente paso natural. Con el *feedback* recibido, y considerando los aciertos que Nintendo hizo al aproximar el género a las tres dimensiones, Jason y Andy comenzaron a dirigir el desarrollo de la segunda entrega de la saga.

Si algo ha quedado claro en todo este recorrido es la odisea que resultó hacer posible el primer Crash a nivel técnico. Lo lógico sería pensar que Naughty Dog explotaría el resultado de sus esfuerzos para ahorrar costes y tiempo en los siguientes juegos, pero asumir esa premisa a estas alturas implicaría no haber entendido cómo funcionaba el estudio. El sucesor de 'Crash Bandicoot' no sólo debía solucionar los fallos jugables de la primera entrega: era imperativo que se viese mejor. Para ello, el motor se rehizo de cero y se optimizó el sistema de paginado para dar cabida a un mayor número de polígonos en pantalla y mejorar el *framerate*. 'Crash Bandicoot' era gráficamente muy superior al resto de títulos en tres dimensiones; 'Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back' los dejaba a la altura del betún.

UNA DE CAL Y UNA DE ARENA

«Tras desbaratar los planes del doctor Neo Cortex, Crash lleva una vida tranquila junto a su hermana Coco hasta que repentinamente el doctor le secuestra... para pedirle ayuda. Aparentemente, el villano busca redimirse e impedir un inminente cataclismo debido a una alineación planetaria, para lo que necesita que recolectemos unos extraños cristales. ¿Quién mejor que nosotros para deambular por el mundo y salvarlo de la fatalidad?»

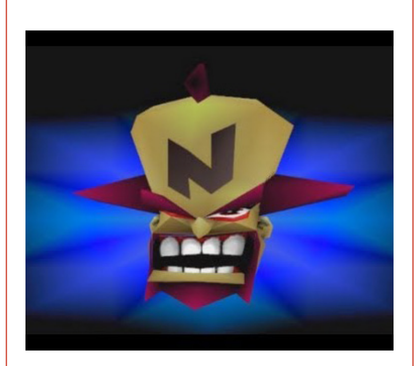
La intención de Naughty Dog era crear una verdadera secuela, no una *versión 1.5* del 'Crash Bandicoot' original. Sin embargo, la identidad inconfundible de la saga se mantuvo intacta, y en torno a ella se hicieron varios ajustes que no fueron lo suficientemente disruptivos como para eliminar la sensación de que la nueva entrega era demasiado continuista.

Como todo pardillo que ha logrado convertirse en héroe, Crash aprendió nuevos trucos: es aún más veloz y alocado que antes, puede deslizarse con un *dash* —y con ello ganar impulso extra si lo encadenamos con un salto— gatear por debajo de estructuras y tirarse en plancha contra el suelo para aplastar ▸

enemigos y cajas; mecánicas novedosas, pero no lo suficientemente transgresoras como para darle una vuelta de tuerca significativa a lo que ya habíamos disfrutado previamente. Los esfuerzos de Naughty Dog por añadir nuevos aspectos en la jugabilidad se centraron en experimentar con el uso de vehículos, monturas y *jet packs* en algunos niveles en forma de pequeñas píldoras —que se desarrollarían en la última entrega de la trilogía— que, desafortunadamente, finalizan antes de que hayamos alcanzado a saborearlas.

La sensación general de 'Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back' es agridulce, como si Jason y Andy hubiesen capitaneado una reforma teniendo claras las mejoras a realizar pero careciendo de planos y orden. Naughty Dog quiso brindarle al jugador una mayor sensación de libertad a la hora de escoger niveles mediante el uso de seis *warp rooms* de cinco fases cada una —más el respectivo jefe— que podían superarse en el orden deseado y permitían guardar en cualquier momento, pero viniendo del amplio y límpido *overworld* del archipiélago North Sanity, las grutas con portales en las que se encuentra Crash resultan claustrofóbicas. El hecho de que haya niveles reciclados de la primera entrega —con meros cambios estéticos— no ayuda en absoluto; si algo volvió a Crash un personaje de pleno derecho fue esa evolución a nivel estético, jugable y sonoro que tan armoniosamente se llevó a cabo a lo largo del título original. La secuela transmite la sensación de ser un *spin-off*, como si Crash se hubiese quedado dormido y atrapado en una pesadilla de *déjà vu* sobre su aventura anterior.

En medio de esta estructura de batiburrillo, los niveles por separado funcionan mejor que en su predecesor. Con el planteamiento *openworld* de 'Super Mario 64' en la palestra, 'Crash Bandicoot 2' no se podía permitir el lujo de mantener la linealidad de la primera entrega. Naughty Dog añadió bifurcaciones, ramificaciones y zonas secretas que comprendían un tercio del juego total, y como consecuencia inmediata de ello, la cámara se volvió más dinámica y amigable. El hecho de contar con la baza de los portales tuvo su lado positivo y eliminó cualquier restricción que implicase ceñirse a un solo escenario, por lo que la temática de los niveles se diversificó respecto a la precuela. Podemos visitar laboratorios, selvas, glaciares e incluso el espacio exterior; niveles que generan pequeñas mecánicas novedosas gracias a las plataformas congeladas donde se puede patinar, ciénagas que entorpecen el movimiento de Crash, aguas estancadas que se electrifican y amenazadores cables chisporroteantes que ondean en gravedad cero.

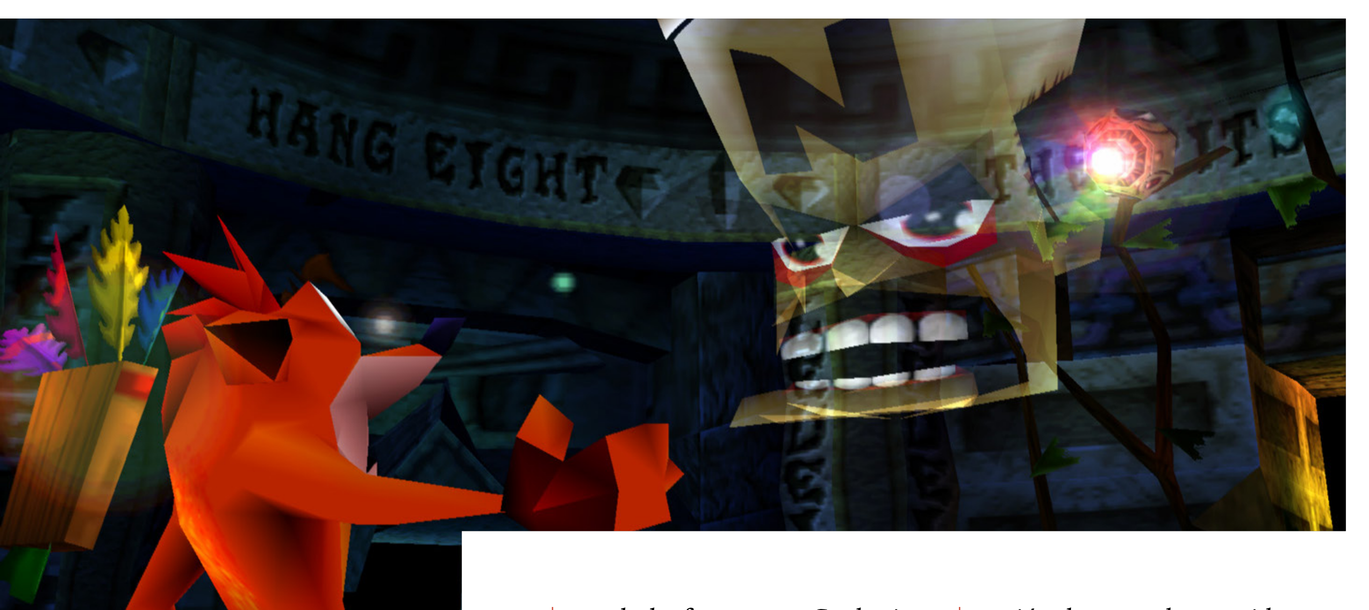


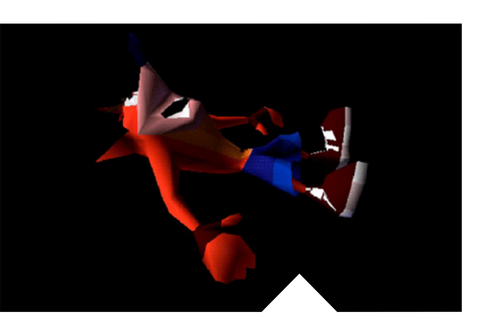
A lucir vértices

Con la locura que supuso toda la animación vértice a vértice que realizó Andy, habría sido una ofensa no lucir su trabajo. Las diferentes muertes de Crash se personalizaron con distintas animaciones y se introdujeron secuencias *ingame* de Cortex, Coco y Brio hablando mediante la técnica del *lip sync*. La estática cabeza de Mario que daba la bienvenida en 'Super Mario 64' era una broma al lado de la que liaron en 'Crash Bandicoot 2'.

La infernal mecánica de recolección de gemas —que de nuevo conducían al *true ending* tras superar una planta secreta del edificio donde se encuentran las *warp rooms*— se volvió asequible: ya no hacía falta llegar al final del nivel sin haber muerto. Aun así, encontrar todas las cajas de cada fase resultaba menos sencillo, al existir varios caminos dentro de un mismo escenario, y las denominadas *rutas de la muerte*, que sólo se volvían accesibles si habíamos alcanzado un determinado punto sin haber perdido ninguna vida en el nivel.

Arrastrando todos los males de su estructura inconexa, la curva de dificultad de 'Crash Bandicoot 2' era tan irregular que en numerosas ocasiones





Un juego para cada jugador

En 'Crash Bandicoot 2' se introdujo un sistema para equilibrar la jugabilidad denominado *dificultad adaptativa*. Por ejemplo, si el jugador muere varias veces aplastado al escapar de una roca, ésta disminuye casi imperceptiblemente su velocidad. Algunas cajas normales se vuelven *checkpoints* tras muchos intentos y, en ocasiones, tras perder muchas vidas, aparecemos de nuevo con un Aku-Aku al lado. Una solución para aliviar la frustración de los menos habilidosos.

resultaba frustrante. Cualquier juego que permita elegir el orden de los niveles complica el equilibrio, pero el problema trasciende hasta los diferentes mundos del juego. No es raro dar con un puñado de fases en una misma *warp room* que harán mermar nuestro contador de vidas exageradamente, para acto seguido pasar a la siguiente planta y superar los cinco niveles del tirón. Muchas veces este problema es culpa de algunas decisiones de diseño que chocan directamente con la *filosofía del flow de Crash*, situaciones que nos obligan al ensayo y error para averiguar cómo superar un determinado salto o esquivar algún enemigo que requieren más conocer el ajustado *timing* del momento que habilidad.

Puede que el acelerado desarrollo de 'Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back' acabase pasando factura y fuese el único culpable de la templada ejecución de tantas buenas ideas que tuvieron en Naughty Dog. A pesar de que el estudio había engrosado sus filas, con tan sólo un año de separación y empezando de cero a nivel técnico, la nueva aventura del marsupial salió muy bien parada para como podría haber terminado. *Pa habernos matao*, que dirían algunos. La crítica y las ventas lo encumbraron por encima de su predecesor y lo convirtieron en la entrega más vendida de la saga —más de siete millones y medio de copias— y lo cierto es que, diseccionado y analizado con atención, el juego es superior a su predecesor en varios aspectos, pero como conjunto se antoja más un *brainstorming* a medio reposar, un diamante en bruto con muchas facetas por pulir. Como dice el refrán, *a la tercera va la vencida*, y con el terreno ya abonado por 'Crash Bandicoot 2' nada podía salir mal en la conclusión de la trilogía. ▸





CRASH BANDICOOT 3: WARPED O DONDE CABEN DOS, CABEN TRES

Con varios millones en los bolsillos y la crítica rendida a sus pies, no quedaba mucho ya de aquel estudio que tan sólo cuatro años antes se sustentaba únicamente en los sueños y ganas de comerse el mundo de dos jóvenes prodigios. Naughty Dog podría haberse retirado victorioso con las dos entregas de 'Crash Bandicoot', pero la desarrolladora aún no había tocado techo: ni el técnico en PlayStation ni el jugable en las aventuras del marsupial. A Crash ni siquiera le dio tiempo a colgar las zapatillas después de su último periplo. El cierre de la saga estaba ya en desarrollo, y Jason y Andy estaban decididos a despedirla por todo lo alto.

La carrera por arañar hasta el último bit del *hardware* de PlayStation no había terminado con los últimos logros conseguidos por Naughty Dog. A estas alturas, la obra de arte e ingeniería que supuso 'Crash Bandicoot' se había quedado obsoleta a los ojos de nuestro dúo de desarrolladores, como un pintor que observa con condescendencia y cariño uno de sus primeros cuadros que tan fabuloso le pareció en su momento. La solución de las falsas paredes de *props* era arcaica y poco elegante; Crash necesitaba respirar, y había que ir a por todas. Una tercera optimización del motor del juego permitió aumentar la distancia de dibujado y multiplicarla por diez —setecientos metros *videojueguiles* frente a los setenta de las primeras entregas— y con ello eliminar de raíz la necesidad de ocultar el fondo del escenario. Las animaciones y el *framerate* se llevaron al límite técnico, y en mitad del desarrollo, de nuevo, numerosas cabezas se asomaron a las oficinas del estudio, negando y murmurando entre dientes «estáis locos». Jason y Andy se miraban y sonreían en medio de este *déjà vu*. No hubo trampa ni cartón: sólo un equipo de desarrolladores maravillosos que trabajaron al límite de sus capacidades y jamás se rindieron. Esta vez, un año sí resultó suficiente para presentar un título con muy pocos hilos sueltos.

«Tras su nueva derrota, el doctor Neo Cortex libera por error una antigua presencia maligna: Uka-Uka, el hermano némesis de Aku-Aku. Éste, desesperado ante la incompetencia del villano, recurre a un nuevo genio del mal capaz de viajar en el tiempo. El nuevo enemigo, conocido como el doctor Nefarious Tropy, crea una nueva versión mejorada de la Warp Room y la utiliza para distribuir a su ejército de esbirros sintéticos a lo largo de varias épocas históricas. ¿Su misión? Conseguir un nuevo tipo de cristales que permitirán a Cortex construir su arma para por fin someter al mundo»

'Crash Bandicoot 3: Warped' transpira, fortuitamente o de manera intencionada, el idílico momento de fama que se vivía en Naughty Dog. Ya no queda nada del Crash atolondrado y desvalido que apareció en la orilla de la playa de North Sanity, ni del Crash desubicado que aguantó zarandeos a través de portales espaciales. El marsupial se ha convertido en un héroe, un auténtico crack que ya no lucha contra su enemigo en un camino de autosuperación; se encuentra muy por encima de él. Hasta su familia se permite el lujo de involucrarse en la nueva humillación al villano, porque todos sabemos cómo va a acabar la historia.

La nueva Warp Zone parece un enorme plató de televisión, el show de Crash Bandicoot en su enésimo episodio de *darle p'al pelo* a Cortex. La estética saturada y colorida y la nueva distribución de zonas con los elementos de cada época histórica no dejan de ser más de lo mismo, un *Crash 2.5*, pero lo bien pulido, mimado y bonito que resulta todo redime la falta de novedad. Tal y como hicieron en el menú principal de la primera entrega, Naughty Dog despliega todos sus encantos en la primera fase ▸

del primer área de juego. Tras pulsar un botón que genera un vórtice con una vista previa del nivel —¡así sí!— aparecemos en un escenario medieval, con un colosal castillo prerenderizado al fondo que se va volviendo más nítido y grande conforme avanzamos hacia él. Sin caídas de *framerate*. Sin parones. Sin tiempos de carga. Sin tapar nada. Bajo nuestro control, Crash responde mejor que nunca, como si, más que al mando, obedeciese a nuestros pensamientos. Los enemigos se mueven rítmicamente, nuestros pasos se acomodan al compás de la música *buenrollera* que suena de fondo.

Naughty Dog puso especial énfasis en que el cierre de la trilogía llegase a la excelencia a nivel de animaciones, no sólo por una cuestión de ego gráfico, sino para poder alcanzar el ritmo de jugabilidad que soñaban desde la primera entrega. Jason y Andy observaron que los jugadores de la saga tendían a jugar de manera muy agresiva; ese *flow* del que tanto hemos hablado. 'Crash Bandicoot 3: Warped' no sólo abraza este comportamiento, sino que lubrica todos los elementos que lo hacen posible e incita al jugador a buscar siempre la combinación de botones que le permita superar un obstáculo sin importar la manera de hacerlo. A la hora de jugar, hay que olvidar que el remolino mata enemigos y el salto salva precipicios: encadenar ambos puede resultar más endiablado y efectivo que el mejor combo de cualquier juego de lucha.

Una de las mejores decisiones tomadas durante el desarrollo fue la de dosificar las nuevas habilidades de Crash. En esta entrega, cada vez que derrotamos a un jefe, obtenemos una mejora: mayor velocidad, mayor duración de nuestro remolino, doble salto e incluso un *bazooka* que dispara frutas wumpa. El nuevo poder de Crash se utiliza en el mundo que abrimos a continuación, y además nos puede





Paso tres: salpimentar con cacharritos

Coco Bandicoot fue la invitada estrella para probar las mecánicas con vehículos y monturas con las que se experimentó tímidamente en 'Crash Bandicoot 2'. Podemos conducir motos de agua o pilotar un avión en un combate aéreo; también disputar una carrera de motos con Crash, pero estos niveles no terminan de cuajar. El único recurso que funciona jugablemente son los niveles a lomos del tigre, y ya habíamos cabalgado jabalíes y oseznos en los anteriores juegos. Más vale bueno conocido...



permitir superar determinadas situaciones que antes eran peliagudas, a modo de ligero *backtracking* que incita a rejugar los niveles para desbloquear todos los secretos.

¿Es esto necesario? Sí, la duración de 'Crash Bandicoot 3: Warped' es insuficiente si nos limitamos a darle una vuelta a la aventura principal, simplemente porque no es un juego difícil. Afortunadamente, Naughty Dog tenía una enorme deuda de gratitud con todos los *fans* que les habían catapultado al estrellato, por lo que introdujeron un nuevo modo de juego centrado en aumentar la longevidad del título y darle un plus de dificultad: el *time trial*. Cada vez que superamos un nivel, además de conseguir el obligatorio cristal y la conocida gema, podemos rejugarlo luchando contra el crono. Las cajas se convierten en segundos extra para intentar lograr el mejor tiempo y así obtener una de las reliquias que no sólo sirven para completar el cien por cien del juego, sino que desbloquean un mundo secreto. Aquí las habilidades conseguidas durante la aventura y nuestra pericia como jugadores son lo único que importa. 'Crash Bandicoot' puro, llevado al límite.

'Crash Bandicoot 3: Warped' es como una enorme fiesta de despedida a ese amigo que llevas años conociendo y que se marcha a otro lugar. Pueden ocurrir algunos desvaríos en mitad de la celebración, pero nada que te rompa los esquemas. Lo único seguro es que la diversión está garantizada y que revivirás todos los buenos momentos que habéis pasado juntos. Al final del camino, tras despedirte con un abrazo, no podrás evitar pensar que, aunque apenas ha cambiado desde que le conoces, se ha convertido en un hombre hecho y derecho.

Los más de siete millones de unidades que se vendieron a nivel mundial hablan por sí solos. La última entrega de la trilogía fue el broche de una saga que no se centró en reconvertirse y mutar, sino en limar las poquitas asperezas que iba dejando atrás en cada título. La conclusión de una aventura que comenzó casi dos décadas antes en un aula repleta de niños.

Jason hace *scroll* por su *timeline*, hasta que da con el vídeo que busca. Andy se sienta a su lado. Pulsa el *play*. Un peluche atolondrado y simpático ocupa el primer plano de la pantalla. Su pelaje parece tan real que dan ganas de hundir la mano en él para comprobar si es tan suave como aparenta. Echa a correr por el escenario, donde se pueden contar los granos de arena y adivinar cada grieta de las ruinas que reposan a los lados.

—Hasta me cuesta reconocerle —suspira Andy—. ¿Te imaginas qué habríamos logrado si hubiésemos contado con las herramientas que hay ahora?

Jason sonríe.

—Sin duda, algo diez veces más bonito. Pero el camino habría sido mil veces menos maravilloso.



QUINCE CD EN LA PLAYSTATION DEL MUERTO

¡YO-HO-HO, la botella de ron!

por Pablo Saiz de Quevedo

Desde que han existido los juegos, han existido ingeniosos malandrines decididos a obtenerlos sin pasar por caja, y no menos ingeniosos diseñadores buscando la manera de impedírselo. La entrada de Sony en el mercado de consolas supuso un cambio en la tendencia de esta eterna batalla: no era sólo que una consola adoptara de base un formato *a priori* fácil de piratear con los medios adecuados, sino que la facilidad de pirateo se convertía en un argumento a favor de la posesión de la plataforma. La trayectoria de la primera PlayStation y de sus sucesoras vendría definida en buena medida por esta tensión de opuestos, y por lo que supuso de cara a las ventas de consolas y juegos.

España, año 199X: una calle cualquiera de una ciudad cualquiera de cualquier punto del país. En una de las aceras, un escaparate lleno de aparatos electrónicos y algunas carátulas de videojuegos anuncia la presencia de una tienda de informática. Varios cartelitos colocados en el escaparate anuncian las ofertas de productos que son el último grito en tecnología, o de aquéllos a los que el imparable avance tecnológico está a punto de mandar a la cuneta; entre ellos, escritos en un funcional negro sobre blanco sin adornos, otros anuncian los servicios que los técnicos de la tienda ofrecen aparte de los habituales. Uno de esos carteles captura nuestra atención: tal vez dice algo del tipo «Se coloca el chip a la PlayStation», o bien prescinde de eufemismos y suelta de sopetón un «SE PIRATEAN PLAYSTATIONS» en gritonas mayúsculas. Lo exprese como lo exprese, el escandaloso descaro con el que el cartel anuncia este servicio no es nada en comparación con la indiferencia, cuando no aceptación tácita, que permite que la tienda pregone tal servicio sin tener que temer la visita de una pareja policial con cara de pocos amigos y una orden judicial relacionada con derechos de la propiedad intelectual.

Aquellos tiempos eran los de un nuevo despegue económico de España, aunque basado en cimientos frágiles que de cara al ciudadano parecían la solidez encarnada. Eran también los del aterrizaje de Sony en el mundo de las consolas, por sorpresa y sin esperar permiso de las dos compañías que habían dominado hasta la fecha el mercado, Sega y Nintendo. Entre tantas otras compañías que creyeron que la explosión del formato CD les abría la oportunidad de desbancar a las dos grandes, sólo Sony consiguió hacer realidad tal aspiración.

La gracia es que, en cierta medida, la piratería fue culpable de ello.

1. Con diez *tostadoras* por banda

Una de las razones por las que Nintendo eligió para su respuesta a la PlayStation el formato cartucho, más limitado en posibilidades que el CD, fue el miedo a la piratería. Los CD en los que se basaban la PlayStation, la Saturn y otras competidoras que acabaron en la cuneta eran fáciles de copiar si se disponía de los medios adecuados. No es que una *tostadora*, que era como por entonces se conocía a estos aparatos, fuera barata, pero cualquiera que desembolsara el dinero para una tenía fácil amortizarlo si carecía de escrúpulos en lo referente a la propiedad intelectual; más de uno cubrió con creces el coste de la compra grabando, a cambio de una módica tarifa, discos musicales y videojuegos para una clientela selecta y con pocas ganas de soltar la *viruta* que costaba una copia legal.

Por supuesto, la decisión de Nintendo acabó resultando un error, puesto que la potencia en audio y vídeo que ofrecía el formato CD resultó valer más que el control frente a las copias pirata. Squaresoft, hasta entonces emparejada con la Gran N en una alianza que parecía inquebrantable, saltó al elegante barco gris de la recién llegada sin un mísero *hasta luego, Lucas*, y el resultado fue que 'Final Fantasy VII' se convirtió en toda una *killer app* de la nueva consola, merced en no poca medida a su uso —y, visto con ojos actuales, abuso— de las cinemáticas, la banda sonora orquestal, y otros añadidos estéticos.

Pero que el CD fuera un formato más fácil de copiar no quería decir que Sony fuera a yacer boca arriba y pensar en Inglaterra, o en Japón, mientras se dejaba hacer por los *sucios piratas*. La PlayStation incorporaba sus propias medidas anticopia, en ▸

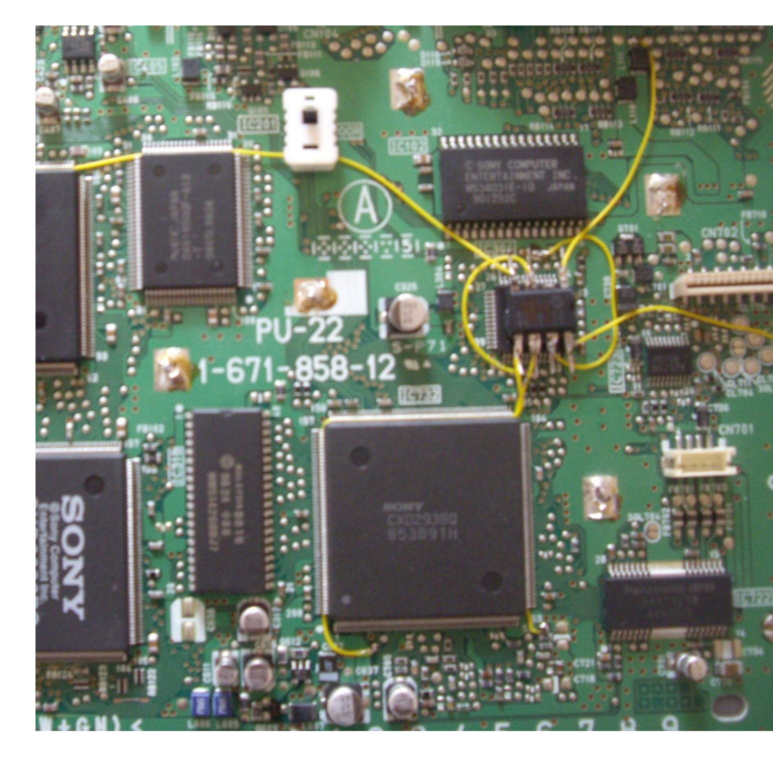
forma de un bloqueo regional similar a los que luego se harían famosos en los reproductores de DVD: leyendo una zona marcada al inicio del CD, grabada con un código identificativo de la región a la que pertenecía el juego, la máquina determinaba si el título correspondía al mismo área que la consola y, en caso de que diera negativo, se negaba a cargarlo. Los discos piratas, al carecer de datos en la zona donde se inscribía ese código —los lectores de CD convencionales no podían leerla—, sufrían la misma suerte, y el futuro pirata se tenía que quedar con las ganas al ver que la consola se negaba a reconocer el juego.

Ahí fue donde entró en escena el *chip prodigioso*. El denominado PIC16C54, creación de un ingeniero occidental que trabajaba en Hong Kong a principios de 1996, era un chip sencillo y barato, con ocho patillas y un microcontrolador de 8 bits. En su memoria PROM, en un principio vacía, se introducían los datos necesarios para que, una vez instalado en una consola, engañara a ésta cada vez que arrancara un juego, haciéndola creer que se trataba de un disco original perteneciente a la misma región; de ese modo, el usuario podía jugar tanto a juegos de importación como a títulos pirateados, lo que convertía al artilugio en objeto de deseo tanto para los importadores *legítimos* como para los *malandrines* deseosos de aumentar su colección sin gastarse mucho dinero.

En un principio, el chip se vendía a un precio algo prohibitivo —de 40 a 80 dólares—, pero la aparición de copias creadas mediante ingeniería inversa a lo largo de 1996 lo hizo caer en torno a los 25 dólares; a principios de 1997, un *hacker* y *modder* conocido como Old Crow (Cuervo Viejo) publicó en la Red el código fuente del chip, extraído de un ejemplar proporcionado por el mismísimo creador, lo que puso al PIC16C54 en el rango entre los 10 y los 20 dólares, y varios meses después lo trasladó al microcontrolador 12C508, cuyo coste más reducido bajó el precio a entre 5 y 15 dólares. Poder jugar a juegos piratas en la PlayStation se ponía de esta manera al alcance de los bolsillos más humildes, los mismos que tenían más interés en primer lugar en esta clase de prácticas.

De nuevo, Sony no se quedó quieta, sino que introdujo medidas antipiratería extra en sus posteriores iteraciones de la consola gris: primero, cambios en la frecuencia de reloj proporcionada por la placa madre que volvían a los viejos chips (cuyos bucles de temporización dependían de que dicha frecuencia fuera de 4.0 MHz) inútiles, y más tarde, a finales de 1998, protecciones de disco que detectaban la presencia del *modchip* en la consola y hacían que el juego no funcionara. Los piratas, a su vez, crearon *modchips* sigilosos y parches para borrar el código detector de chips piratas. A cada maniobra de una de las partes seguía un contraataque de la otra, como lleva ocurriendo desde que la piratería de juegos existe.

Entretanto, ¿qué pasaba con los usuarios que, al tiempo que rechazaban la piratería, deseaban jugar a títulos sin visos de aparecer en su región? ¿Tenían que comprometer sus principios o resignarse a su suerte? No, porque existía una solución intermedia: el denominado *modchip* antipiratería, que anulaba el bloqueo regional de la PlayStation sin abrir con ello paso a la reproducción de copias piratas, y que se podía comprar en las tiendas que vivían de la importación.



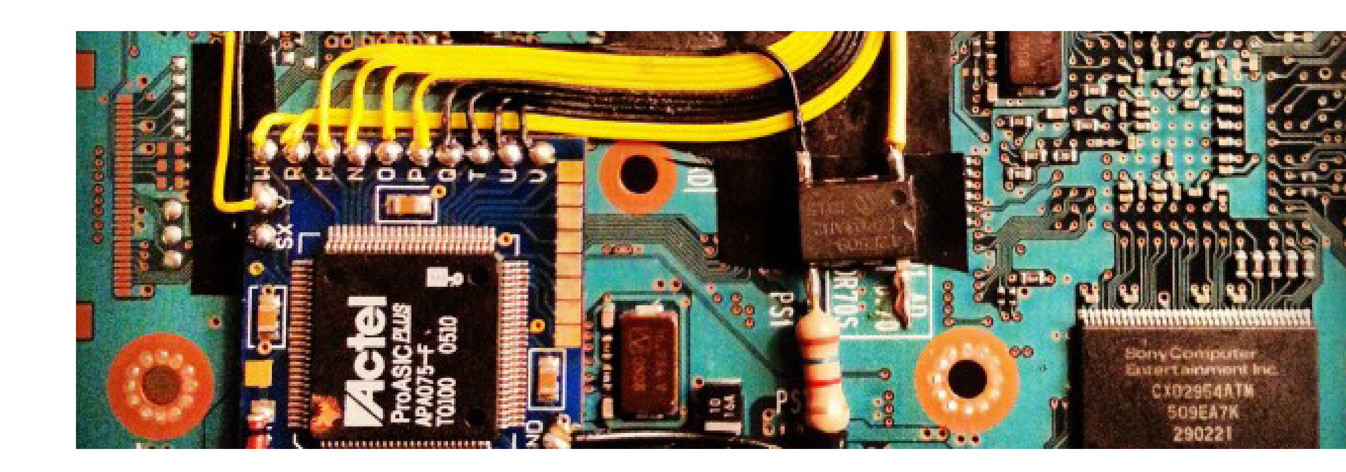
Los que no tenían dinero para comprarse un chip disponían de otro recurso: el truco del cambiazo de disco. Consistía en arrancar con un disco legítimo y, una vez terminara con la carga inicial —es decir, con la comprobación de que el disco era original y correspondiente a la región de la consola—, poner en su lugar el disco pirata. Requería cierta práctica para pillar el momento idóneo en el que intercambiar original y pirata, además de bloquear con cinta aislante el sensor de la tapa de la unidad de CD para mantenerla abierta, pero era más barato que instalar el chip; es decir, si no te importaba arriesgarte a dañar la consola con un movimiento en falso durante la maniobra de cambio.

2. Navega, PS2 mía, sin temor

En contra de lo que muchos creían entonces, 2000 no fue el primer año del nuevo milenio, sino el de despedida del viejo y sangriento siglo XX; también fue el año en el que Sony presentó a la sucesora de su primera consola, en forma de elegante bestia de ébano con juegos en formato DVD. La nueva consola, objeto de deseo tanto para veteranos *sonyers* como para los deseosos de incorporarse a su familia de jugadores, ofrecía como aliciente una superior potencia tecnológica... y, como escudo contra los piratas que esperaban repetir el éxito cosechado con su predecesora, toda una serie de medidas de seguridad pensadas para cerrarles el paso. En primer lugar, la mayor complicación de la arquitectura de la consola significaba que ya no bastaba con engañar a la unidad de CD con un *modchip*; en segundo lugar, el viejo truco del cambiazo ya no funcionaba como con la PlayStation.

Este aumento de la complejidad obligó a los *modders* a ponerse las pilas, empezando por incrementar la complejidad de los *modchips*, que ahora tenían que parchear algo más que la unidad lectora de la máquina. Los más complejos modificaban la propia BIOS de la consola para eliminar las protecciones; en el otro extremo estaban los *modchips* que permitían de nuevo hacer el truco del cambiazo como en la PlayStation original. Estos tiempos vieron también florecer los chips que se acoplaban sin necesidad de soldadura, ya fuese aprovechando un puerto de conexión de la consola o ajustándose mediante moldes a los cables adecuados. La variedad de formas y métodos de funcionamiento de estos chips llegaría a ser tal que la época de PS2 acabaría quedando en el recuerdo como una edad dorada del *modding*, aunque no una exenta de peligros: a lo largo del ciclo de vida de la consola, la aparición de nuevas versiones planteó nuevas dificultades a los *modders*, como el tener que operar sobre una placa base de tamaño más reducido o lidiar con un voltaje tan alto que podía quemar el *modchip*.

Las cada vez mayores complicaciones que conllevaba el chipeado de una PS2 estimularon la búsqueda de modos alternativos de *hackear* la con- ▶



sola. Uno que se hizo popular fue Swap Magic, que aprovechaba la capacidad de la máquina de ejecutar archivos ELF desde un disco verificado como original para *resucitar* el cambio de disco. Swap Magic consistía en emplear un tipo de disco que la PS2 daba por bueno, pero que tenía varios sectores en los que se habían introducido datos defectuosos aposta; una vez la consola dejaba de intentar leer esos datos, el lector de DVD paraba de girar, y era posible cambiar el disco por un juego pirateado o importado, siempre y cuando los sensores que detectan la apertura de la bandeja de DVD estuvieran bloqueados. Este método servía también para cargar programas *homebrew*, lo que a su vez estimuló el florecimiento de dicha escena en la plataforma.

Pero la gran novedad de la era PS2 fue la aparición de *hackeos* mediante *software*, que en un principio prometían menor peligrosidad que los chips, siendo el más famoso de ellos el denominado Free McBoot. Este método aprovechaba la capacidad de actualizar la consola mediante la inserción de un disco y la grabación de sus datos en la Memory Card, una idea abandonada por Sony debido a lo fácil que resultaba revertir el sistema a una versión anterior (es decir, más fácil de piratear), pero no eliminada hasta las versiones más avanzadas (SCPH-9000X en adelante). Free McBoot se instalaba en la tarjeta de memoria, permitía reproducir ELF caseros, y no requería trastear con las tripas de la consola; tenía las desventajas de requerir de un modo de ejecutar ELF sin pasar por verificaciones de disco, cosa solucionable con Swap Magic o con el creador de ELF personalizados ULaunchELF, y de no permitir por sí solo reproducir juegos piratas, necesitando para ello emparejarse con el programa ESR, que hacía creer a la consola que el disco pirata era un DVD de vídeo para sortear sus controles.

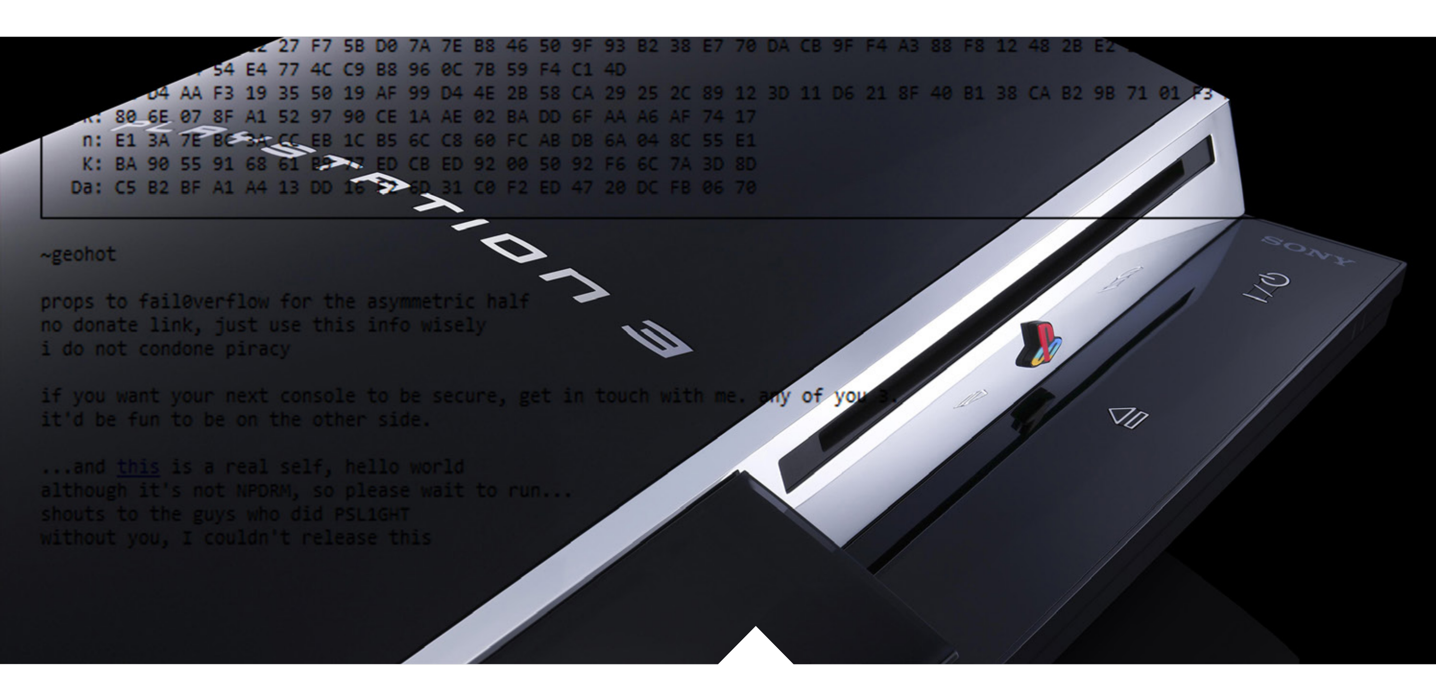
Muchos atribuyen la condición de *consola más vendida de la historia* de la que goza la PlayStation 2 a la extensión de las prácticas de pirateo de la misma, e incluso han atribuido esa relativa facilidad de *hackeo* a una estrategia de Sony para aumentar su base jugable. Sin contar con datos que apoyen semejante hipótesis, sólo es posible constatar que aquella época fue una auténtica edad de oro para la piratería de consolas.



Fotografía: Associated Press (ap.org)

3. Cien jailbreaks hemos hecho a despecho del japonés

Pero nada dorado puede permanecer, y menos aún en un mundo que progresa hacia una mayor conectividad global. La PlayStation 3, que salió al mercado en Japón en septiembre de 2006 para ir desembarcando entre lo que quedaba de año y los comienzos de 2007 en el resto del mundo, surgía desde el principio acompañada de un sofisticado sistema de juego *online*, PlayStation Network (PSN), hecho a imitación del Xbox Live de Microsoft; esto planteaba a los piratas una nueva clase de escollo a superar, igual que la aparición de Steam lo hiciera en su momento con el PC, y uno que era más complicado que los parches contra *exploits* de modelos pasados. A través de PSN, era posible actualizar el *firmware* de la máquina, y de paso detectar si la susodicha contaba con alguna modificación no aprobada por Sony; esto forzó a muchos usuarios a mantener su máquina desconectada de la Red, renunciando así a juegos que requerían versiones más avanzadas de dicho *firmware*. Swap Magic seguía funcionando, aunque sólo para cargar archivos ELF desde un USB,



con lo que era de más interés para los *homebrewers* que para los interesados en jugar a más de lo que sus carteras podían permitirse.

Y entonces apareció en escena George Hotz, un muchacho de un pueblecito de New Jersey conocido en las redes como GeoHot, quien ya había empezado a ganar fama como *hacker* tras *reventar* las protecciones del iPhone de Apple en 2007, tan sólo unos meses después de su salida. Tras haber superado las custodias electrónicas de otros dispositivos de la marca de la manzana, GeoHot decidió que necesitaba una nueva clase de desafío para no estancarse: algo como, por ejemplo, la fortaleza que aparentaba ser la PS3. Confesando a través de Twitter que la consola suponía «todo un reto» para sus talentos, George se puso manos a la obra a finales de 2009; el 22 de enero de 2010, tras cinco semanas de trabajo, anunciaba su éxito con un *tweet* que enlazaba a su blog.

En dicho enlace, GeoHot explicaba que había accedido al monitor virtual de la consola, lo que le permitía escribir sobre su sistema de memoria y hacer cambios sin límite alguno, lo que se denomina en jerga informática como *jailbreak*; cuatro días después, ponía a disposición del público el modo de hacer lo mismo, que sólo requería de una consola con soporte para instalar Linux como sistema operativo, además de amplia información sobre cómo habilitar el uso de *software homebrew* y emulación de PS2 en la PS3.

La alegría por este triunfo entre la masa *piratesca* duró apenas dos meses y poco, puesto que la reacción de Sony fue deshabilitar la función de cambio de sistema operativo en la actualización de finales de marzo de 2010. GeoHot, lejos de amilanarse, continuó trabajando, esta vez con el objetivo de volver a habilitar la instalación de Linux (y, con ella, todas las posibilidades abiertas por el *jailbreak*), mostrando cada cierto tiempo su progreso a través de vídeos que colgaba en YouTube. Pero no fue suficiente: el 13 julio de ese año, no habiendo llegado a hacer público ninguno de sus resultados, GeoHot anunciaba que se daba por vencido. A otros les correspondería continuar con sus esfuerzos a partir de entonces.

La victoria de Sony sobre los piratas, además de efímera, acabaría saliéndole cara: los usuarios de PS3 que utilizaban Linux, furiosos al perder la posibilidad de usar su sistema operativo preferido, llevaron a la compañía ante los tribunales en una ▸

demanda conjunta. El 13 de octubre de 2016, Sony aceptó un acuerdo para reembolsar a los dueños de modelos de PS3 vendidos entre el 1 de noviembre de 2006 y el 1 de abril de 2010.

4. Y si caigo, ¿qué es la Vita? Por perdida la PSP di

Entretanto, la primera incursión de Sony en el mundo portátil afrontaba sus propios problemas con la piratería. La PlayStation Portable (PSP), lanzada dos años antes que la PS3, vivió su propio *jailbreak* a principios de 2007, cuando tres grupos distintos de *hackers* —Noobs, Team C+D y el equipo de Dark Alex— anunciaron que habían encontrado un defecto en el *firmware* 3.03 de la PSP, el cual les permitía *hackear* cualquier PSP que usara esa versión o una anterior del mismo. La noticia fue motivo de alborozo para la escena *homebrew*, pero Sony la recibió con justificado pánico, temiendo lo que podía suponer para las ventas de juegos de la portátil.

A lo largo de los años siguientes, en los medios de comunicación se volvió frecuente ver noticias en las que Sony acusaba a la piratería de las malas ventas de los juegos de PSP; a la vez, y a regañadientes, reconocía que esa facilidad de *hackeo* estimulaba las ventas de la consola, pero eso ofrecía poco consuelo en un modelo que ofrece más beneficio por las ventas de juegos. Sus intentos de evitar el uso de juegos piratas en la consola, que incluyeron maniobras como la instauración del *pase online* en algunos juegos desde el lanzamiento de 'SOCOM: U.S. Navy Seals Fireteam Bravo 3', no bastaron para detener el declive.

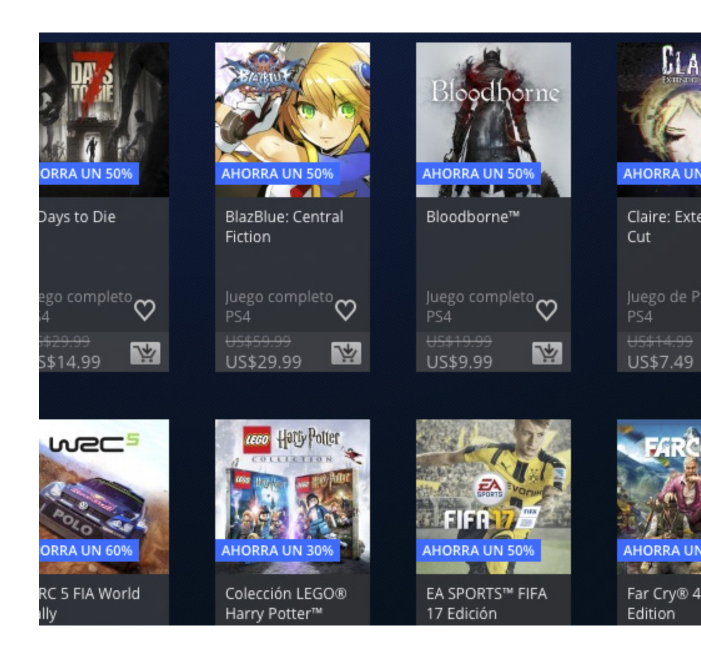
Tal vez influyera también que, para 2011, Sony presentara en sociedad a la sucesora de la PSP: la PlayStation Vita, que salió a la venta a finales de ese año en Japón y principios de 2012 en el resto del mundo. La nueva consola resultó mucho más difícil de *hackear*, siendo sólo posible explotando los agujeros de seguridad en ciertos juegos antes de que Sony los detectara y parcheara, o bien usando una vulnerabilidad de viejas versiones del *firmware* que requería tener conectada la máquina a un PC por medio de un cable USB. La gran ironía fue que, al ser mucho más difícil de *hackear* que la PSP, la Vita fue también menos exitosa en ventas.

Por añadir algo de sal a la herida, en agosto de 2016 el Team Molecule de *hackers* halló por fin la manera de desbloquear la consola; este *jailbreak*, que funcionaba en la versión 3.60 del *firmware* de la portátil, dejaba intacto su sistema de DRM (es decir, nada de juegos piratas), pero permitía el uso de emuladores y demás programas caseros. Tras un avance de ese calibre, no tardarían mucho en aparecer maneras de eliminar las restricciones a los juegos piratas, obligando a Sony a actualizar una vez más la consola... aun sabiendo que tal medida no detendría por mucho tiempo a los *hackers*.

5. Qué es mi PS4, mi tesoro

A la PS3 le sucedió la PS4, con bastante más fortuna que su predecesora incluso en cuanto a la piratería. La nueva sobremesa de Sony, lanzada en 2013, no sólo ha tomado desde el principio la delantera respecto a la Xbox One de su principal competidora, sino que ha aguantado bastante mejor la presión de los *hackers*. Desde diciembre de 2015 existe constancia de la posibilidad de *hackear* la PS4, y desde finales de 2016 se ha demostrado la existencia de

«LOS JUGADORES PARECEN RENDIRSE A LAS MAYORES FACILIDADES QUE OFRECE LA PS4 PARA JUGAR *LEGÍTIMO*, COMO LAS OFERTAS EN LA PLAYSTATION STORE, Y LOS *CRACKERS* PIERDEN EL ENTUSIASMO ANTE LAS MEDIDAS DE SEGURIDAD CADA VEZ MÁS COMPLICADAS»



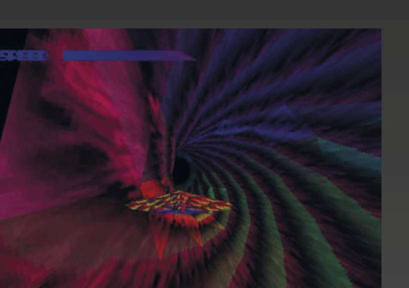
desbloqueos para las versiones de *firmware* de la 4.01 a la 4.05. Sin embargo, por ahora sólo se ha difundido entre el gran público el *jailbreak* para la versión 1.76 o menor, con lo que los usuarios de pocos escrúpulos se ven obligados a mantener su consola desactualizada o bien, horror de horrores, dejar atrás la piratería.

Hasta los propios grupos especializados en romper las protecciones de juegos empiezan a dar muestras de agotamiento. A principios de 2016, el grupo chino 3DM, que llevaba tiempo intentando romper sin éxito las protecciones del 'Just Cause 3', se daba por vencido en ese empeño y vaticinaba el fin de la piratería para 2018; pocos días después, rectificaron acerca del juego, que después de todo consiguieron *crackear*, pero sin tocar una coma de su vaticinio. En este caso influyó, y bastante, la protección anticopia del juego, obra de la compañía Denuvo, que incluye en cada copia una serie de datos únicos para dificultar la creación de un *crack* que funcione con cualquier ejemplar del título; el *crack* acaba apareciendo, pero para entonces una inmensa mayoría de impacientes ya habrá preferido comprarse el juego original.

¿Qué pasará a partir de aquí? Es difícil saberlo. Los jugadores parecen rendirse a las mayores facilidades que ofrece la PS4 para jugar *legítimo*, como las ofertas en la PlayStation Store, y los *crackers* pierden el entusiasmo ante las medidas de seguridad cada vez más complicadas; pero siempre habrá algunos lo bastante testarudos como para empeñarse en reventar los muros que Sony levante ante ellos, siquiera sea por puro orgullo personal, y siempre existirán jugadores dispuestos a hacerle la *trampilla* a Sony con tal de jugar a más de lo que su bolsillo les permite. ¿Acaso no decía el periodista americano H. L. Mencken que «todo hombre debería sentir la tentación, en ocasiones, de escupirse en las manos, enarbolar la bandera negra y empezar a cortar gargantas»? Pues la garganta de la PlayStation, por protegida que esté, siempre será un objetivo apetecible, y la bandera negra una enseña demasiado apropiada para muchos.

DESARROLLO DE GARAJE ANTES DE QUE SE LLAMARA INDIE

NET YAROZE

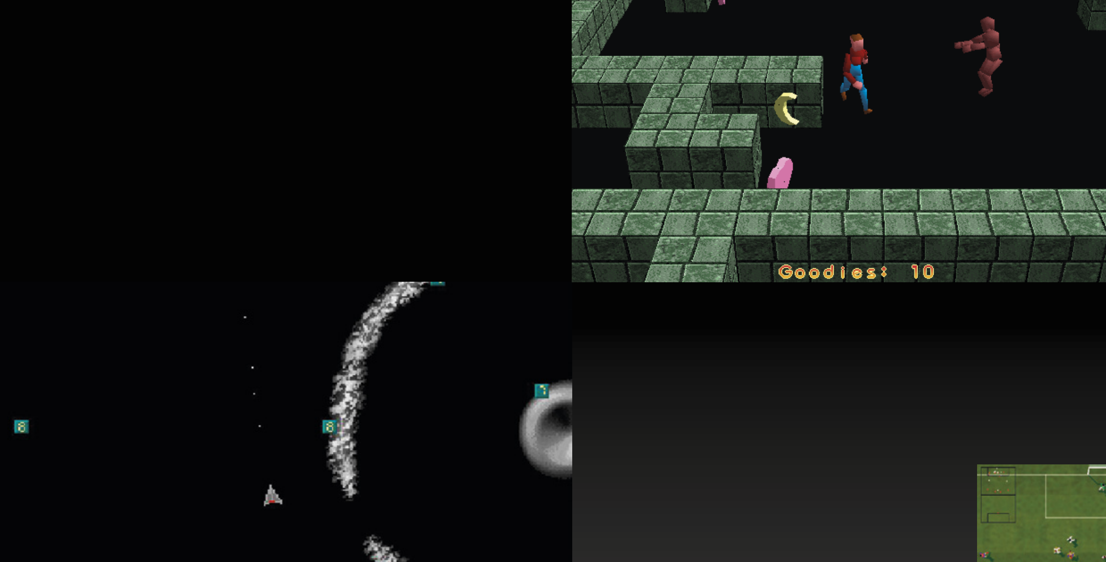


por Victoria Belver




POSITION
3 / 4
LAST 2 LAPS


Key 0
Item

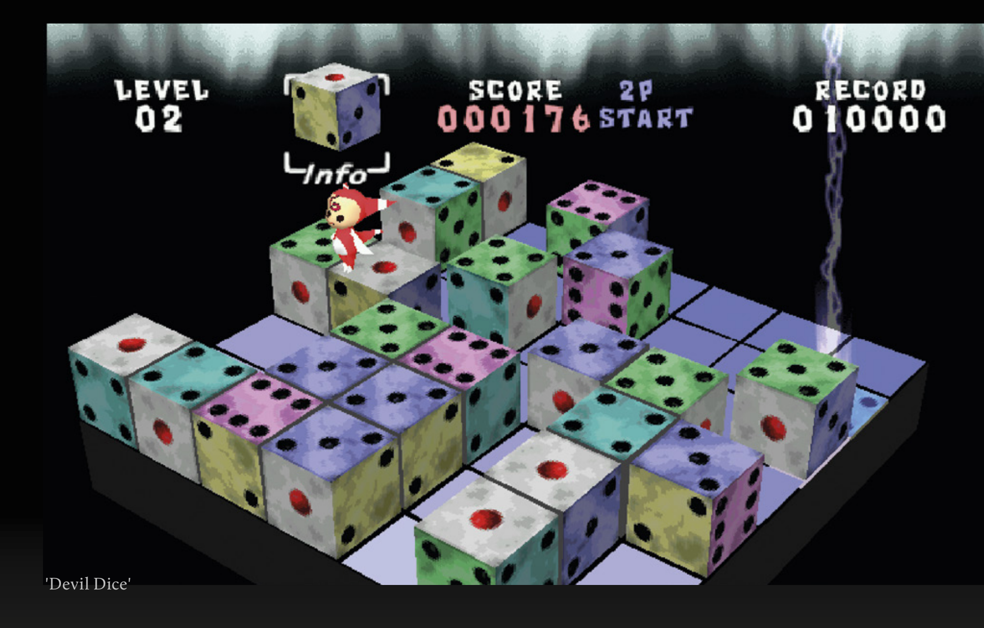

Score
003050
Time
53
Lives
3
Goodies: 10




Score
000500
Time
54
Goodies: 07

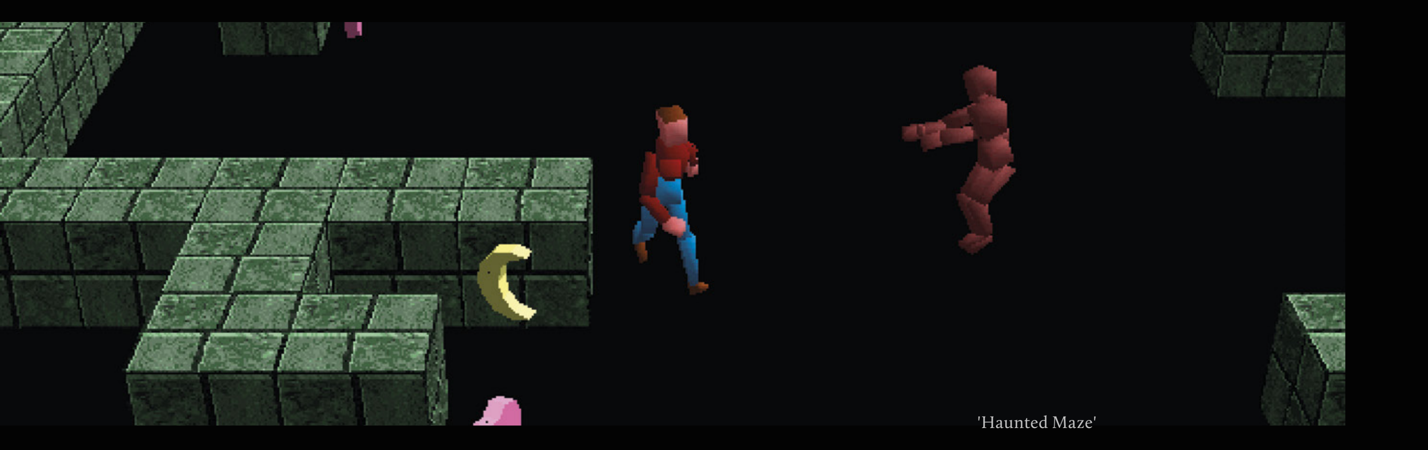
Indies, dôjin, proyectos independientes... desde el MSX hasta la actualidad, el gusanillo por el desarrollo independiente ha existido siempre, pasando naturalmente por consolas. Fue en la generación de PlayStation 3 cuando floreció el fenómeno _indie_, pero lo que no todos recuerdan es que, mucho antes, Sony ya había puesto la primera piedra, allanando el camino con su propio kit de desarrollo para creadores independientes. Net Yaroze fue un experimento, un primer paso que Sony dejó colgado hasta dos generaciones después. Una propuesta singular en un terreno todavía inexplorado.

Desarrollar un videojuego no es moco de pavo. Sin embargo, hay valientes, magos del arte capaces de parir solos toda su obra: diseñar sus niveles, historia, sistema de combate, y hasta componer una banda sonora que acompañe a toda la acción. Incluso, para los poco diestros en la programación, han existido siempre herramientas para facilitar la difícil tarea: GameMaker, M.U.G.E.N o el archifamoso RPG Maker, que desde su primera entrega para NEC PC-9801 (RPG Tsukûru Dante 98), en el ya lejano 1992, allanó el terreno para que muchos desarrolladores independientes pudieran hacer sus primeros pinitos. Yendo incluso más atrás, se encuentran herramientas como S.E.U.C.K. (Shoot-'Em-Up Construction Kit), aparecido en 1987 para Commodore 64, Amiga, y Atari ST. Pudiera parecer que un kit de desarrollo de Sony, diez años más tarde, no debería ser para tanto. Lo que todos estos programas tenían en común es que estaban orientados al desarrollo para ordenadores, y nunca sistemas completamente cerrados. Pero Net Yaroze fue un primer paso hacia el desarrollo independiente, esta vez sí, en consolas domésticas. Hubo otros como Develo en PC-Engine, pero Net Yaroze fue el primero con ese nivel de soporte y proyección internacional, incluyendo cursos en universidades.



'Devil Dice'

No obstante, hablar de esta plataforma como si hubiera sido un proyecto a gran escala para atraer a los que ahora llamaríamos desarrolladores *indie* sería tergiversar los hechos. La realidad es que Net Yaroze fue, realmente, un experimento: un juguete para que los programadores crearan y trastearan desde sus casas sin las infraestructuras



'Haunted Maze'



Poniéndonos técnicos

Se lanzaron tres versiones de Net Yaroze: la japonesa y la americana funcionaban en NTSC a 60 Hz, y su única diferencia era el idioma de los programas y manuales, mientras que la versión PAL para Europa y Australia ofrecía la posibilidad de seleccionar entre 50 Hz y 60 Hz. El *pack* incluía una versión especial de PlayStation en color negro, dos mandos, un disco de arranque, un cable de alimentación, cable AV, una tarjeta de memoria especial, un disco con el *software* de desarrollo para ordenadores, un cable para conectar la consola al PC, un manual de librerías y tres guías detallando su funcionamiento y programación.

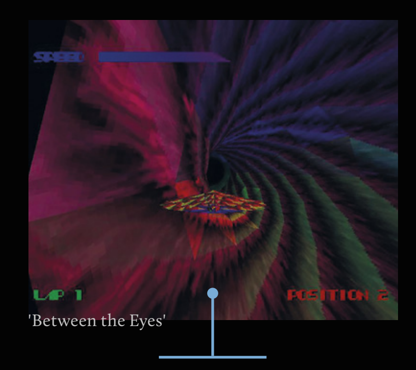
que tenían los verdaderos estudios. Pero sus limitaciones eran claras: una total ausencia de un modo *debug*, la falta de algunas de las librerías de la consola o incluso el apoyo telefónico de Sony del que sí gozaban los desarrolladores oficiales. Por no mencionar el mayor problema: todo el código del juego tenía que caber en los 2 MB de RAM de la primera PlayStation. Ni siquiera permitía el uso del multitap o grabar los juegos en discos (se tenían que pasar desde el ordenador), lo que sin duda fue decepcionante para muchos.

A cambio tenían servidores Usenet (similares a los foros de la actualidad) exclusivos para la comunicación entre desarrolladores; pero estaban divididos por regiones, y la filial americana de Sony nunca dedicó demasiado esfuerzo a sus usuarios. Con el tiempo, en Occidente, Net Yaroze se convirtió en un fenómeno casi exclusivamente europeo, con una fuerte presencia de usuarios. En Japón también se podían encontrar muchos desarrolladores, claro, pero la barrera idiomática y la propia segmentación por territorios hizo que, finalmente, el servidor europeo fuera el más concurrido, dado el trato especial que recibían. Algunos representantes de SCEE en sus foros, como James Russell y George Bain, son aún hoy recordados por los usuarios con cariño. Robert Swan, el creador de 'Adventure Game' y uno de los veteranos del foro, decía: «Eran buenos tipos, que ayudaban en lo que podían, aunque en la mayoría de los casos teníamos que adivinar las cosas. SCEE trabajó duro: hacía competiciones ocasionalmente, nos invitaba a sus oficinas [...] y, en general, nos daban un empujón. Con tan pocas Yaroze, Sony debió de invertir una cantidad considerable de dinero por cada uno de nosotros. Estoy agradecido, dado que me proporcionó mi primer trabajo programando en SCEE».

Quizá, parte del motivo de su relativa popularidad en Europa ▶

fue que algunas universidades impartieron cursos de desarrollo de videojuegos usando Net Yaroze como plataforma principal en una época en la que este tipo de titulaciones apenas existían. Tanto en Escocia como en Francia (a través de la EPITA) y Japón surgieron los primeros cursos de programación enfocada exclusivamente a los videojuegos. Incluso algunas universidades se prepararon para impartir los cursos pero tuvieron que cancelarlos (pese a haber negociado con Sony y tener todo el equipamiento), como fue el caso de la Universidad de Middlesex en Londres, anulando el curso un mes antes de su inicio. Tras su cancelación, Robert Swan explicaba así su primer contacto con Net Yaroze: «Fui a la universidad a un curso normal de programación para encontrar a los profesores que hubieran realizado el curso original, y también para darles un puñetazo [...]. Resultó que uno de los profesores había recibido bastantes Net Yaroze como regalo de SCEE para el curso de desarrollo videojuegos y seguía interesado en usarlas.
El primer año fue condescendientemente fácil, así que durante el segundo y tercer año sólo fui al módulo de Yaroze e ignoré el resto». El grueso de sus usuarios no tuvo su primer contacto con Net Yaroze en entornos tan especializados como la universidad, pero es innegable que este tipo de experiencias, además de los anuncios de Edge y la revista oficial de PlayStation, ayudaron también a aumentar su popularidad en Europa. Net Yaroze era algo pequeño, incluso oscuro, pero también muy real y utilizado en algunos entornos para el aprendizaje.

La comunidad era pequeña, pero también muy amigable. Chris Chadwick (creador de 'Blitter Boy', ganador de una competición de desarrolladores de Net Yaroze en Edge y la Game Developers UK Competition en 1998), la describía así: «Siempre sentí que era una comunidad pequeña, pero muy activa». La barrera idiomática era demasiado grande para comunicarse con los japoneses, pero con el apoyo de todos los usuarios de Occidente, haciendo piña en el foro europeo, la comunidad se convirtió en una fuente de apoyo y ayuda constantes. El equipo de Sony era profesional y motivador, según Chadwick. Narraba así la experiencia: «El *staff* de Sony implicado también era genial, particularmente Sarah Bennett. [...] De hecho, ella fue la que me persuadió para entrar en competiciones. Por aquella época no tenía mucha confianza en mí mismo, y estoy bastante seguro de que, sin su apoyo, no me hubiera molestado nunca en participar». Sony invitaba a sus usuarios a sus oficinas, les permitía probar juegos por adelantado, e incluso ofrecía de vez en cuando *feedback* profesional a las creaciones de los pequeños desarrolladores. Todo ello en reuniones que permitían a los usuarios conocerse en persona y compartir todo tipo de vivencias, algo que sin duda mantuvo a la comunidad todavía más unida: ya no eran sólo desconocidos de internet dándose consejos de programación, sino una pequeña familia que a veces se podía reunir y aprovechar las invitaciones de Sony para intercambiar ideas. Scott Cartier ('Decaying



'Between the Eyes'

La brevedad es un arte

Pudiera parecer que los 2 MB de la RAM se quedan cortos para hacer cualquier juego, pero incluso algunos títulos comerciales como 'Vib-Ribbon' o 'Ridge Racer' hacían exactamente lo mismo, y podían funcionar únicamente desde la RAM de la consola. De hecho, toda la jugabilidad de 'Vib-Ribbon' giraba en torno a este concepto: un juego musical con unos gráficos simplistas, pero que permitía jugar la música de nuestros propios discos gracias a no necesitar del disco original para funcionar una vez se había cargado. 'Between the Eyes' usaba el mismo concepto pero en un juego de velocidad, permitiendo carreras vibrantes al ritmo de nuestra propia música..



'Rayfire'

Orbit') añadía: «Sony hizo un trabajo bastante bueno creando una comunidad para los miembros de Yaroze. Había una web sólo para miembros en la que nos dejaban espacio para crear nuestras propias páginas individuales. Algunos las usaban como blog, otros solo tenían *links* a sus proyectos». Se trataba de algo curioso y bastante exclusivo, en una época en la que hacerse un espacio web propio no era tan sencillo como en la actualidad.

Net Yaroze acogió decenas, posiblemente hasta cientos de juegos, buena parte perdidos hoy en día a causa del cierre del foro oficial en julio de 2009. Los usuarios subían sus creaciones al servidor, junto a instrucciones sobre cómo hacerlos funcionar en la máquina: el gran problema era que sólo se podían ejecutar en este *kit* de desarrollo, pero no en consolas normales. La alegría para todos llegó, no obstante, cuando en diciembre de 1997 empezaron a lanzarse los mejores juegos recopilados en los discos de *demos* de la revista oficial de PlayStation. No sólo había anuncios de Net Yaroze en la mayoría de discos, sino que poco a poco sus juegos empezaron a aparecer también: 'Dog Tale', 'Between the Eyes' o el mítico 'Terra Incognita' (actualmente en iOS y cuyo creador, Mitsuru Kamiyama, acabó fichando por Square Enix) fueron tan sólo algunos de los que tuvieron el privilegio de llegar a los usuarios convencionales, pudiendo al fin funcionar desde una consola normal. Todo tipo de experimentos pasaron por este pequeño juguete: desde juegos clásicos hechos como prueba de programación ('Mah Jongg' es, simplemente, una adaptación del famoso juego de mesa chino), hasta ideas frescas como 'Time Slip' (*remakeado* para Xbox Live Arcade y Windows), un juego en el que cada treinta segundos el caracol protagonista se reencarnaba y veía un fantasma de la versión anterior de sí mismo, fusionando puzles y plataformas en un juego reflexivo, encarado a abrir puertas y conseguir llaves mediante el uso inteligente de las diferentes vidas.

El *feedback*, claro, no existía más allá de los foros exclusivos, pero cuando surgió la posibilidad de que los juegos fueran accesibles a todos, la idea encantó a sus usuarios. James Shaughnessy (creador de 'Gravity', actualmente en Steam bajo el nombre de 'Super Grav'), afirmaba eufórico: «Que el juego apareciera en el disco de las *demos* era algo absolutamente fantástico. Realmente significaba algo, era un logro real, pues tenía que ser seleccionado para aparecer allí. Saber que miles de personas van a jugar a tu pequeño juego y que puede que realmente les guste es el motivo por el que hago juegos. Escuché que hicieron un millón de esos discos de *demos*, así que fue bastante especial. No tenía ni idea de si la gente lo estaba ▸



'Terra Incognita'

disfrutando o no, puesto que sin redes sociales no había forma de obtener ningún *feedback*».

No obstante, Net Yaroze no fue un experimento perdido. Muchos desarrolladores independientes consiguieron un trabajo gracias a sus creaciones, o siguieron en el mundo del videojuego de alguna forma. El ya mencionado Robert Swan fue uno de ellos; su creación le valió la entrada en SCEE, y definía así la comunidad de la época: «Muy pequeña, en la oscuridad, pero con determinación. Es un contrapunto interesante a la actual democratización del desarrollo *indie* con el uso de Unity, *app stores*, Steam, etc.».

Hubo otros: Kenkichi Shimooka (‘Ape Escape’) consiguió también su trabajo gracias a una *demo* de Net Yaroze. El mítico juego de puzles ‘Devil Dice’ empezó como un juego de Net Yaroze bajo el nombre de ‘Para Dice’, pero su potencial llevó a Shift a sacarlo de forma comercial, con el éxito suficiente para recibir incluso varias secuelas gracias a su inteligentísimo diseño, especialmente popular en Japón bajo el nombre de ‘Xi’.

Desde siempre, han existido múltiples proyectos relacionados con Net Yaroze. Más allá de los propios videojuegos, incluso se *portearon* entornos de desarrollo alternativos como Code Warrior (también popular entre sus usuarios, con el que se hicieron juegos como ‘Come Baa’, que le valió a Nick Slaven la entrada en Stainless Games, creadores de ‘Carmageddon’), programas de modelación como LightWave 3D, o el *pack* de desarrollo Psy-Q, siendo todos ellos programas de *software* ajenos a Sony que, sin embargo, tuvieron su mercado y se adaptaron a un sistema tremendamente específico que, pese a todas sus dificultades, tenía su devota base de usuarios. Pero el fenómeno Net Yaroze no fue algo exclusivo de su época: hasta el año 2004 siguieron saliendo *demos* con la revista oficial de PlayStation (en



Un kit accesible para todos

Para conseguirlo no hacía falta más que comprarlo por correo contactando con Sony, que lo anunciaba en medios como Edge o la Revista Oficial de PlayStation al precio de 750 dólares para Estados Unidos o 550 libras para Europa, y al poco tiempo enviaba a sus compradores el kit completo junto con la clave exclusiva para acceder a sus foros. Circulan todo tipo de historias al respecto: épocas en las que se rebajó a 350 libras y no pocos curiosos se acercaron a ella, y hasta usuarios que juran que recibieron el *pack* pero que Sony nunca se lo cobró, sin importar que fueran miembros activos de la escena de Net Yaroze.

su último número, de hecho, hicieron un recopilatorio de los catorce mejores juegos de Net Yaroze), y todavía hoy existen foros como PSXDev Network o el archivo de Yaroze Scene, que recopilan tanto creaciones nuevas como antiguas, aglomerando una documentación inmensa y abriendo al mundo un tesoro que estuvo reservado a unos pocos durante más de una década.

Decir que Net Yaroze fue inmensamente conocido en su época sería erróneo, pero en su pequeño círculo se convirtió, para muchos, en una primera toma de contacto con el mundo del desarrollo de los videojuegos y una puerta a ganarse la vida creándolos. Facilitar la programación en un entorno cerrado como es una consola, conseguir una base de usuarios pequeña pero tremendamente sólida y dedicada, el trato especial hacia ellos... No fueron pocos los logros de Sony con este pequeño experimento que muchos recordarán con cariño gracias a las *demos* de la revista oficial de PlayStation y que otros, en cambio, seguirán descubriendo con asombro sin importar el paso del tiempo. En la actualidad el *indie* es viable y hasta convive con el triple A, pero echar la mirada atrás y recordar que existieron proyectos así nunca deja de ser curioso. Por desgracia, Net Yaroze no tuvo un legado directo: aplicaciones como YaBasic en PlayStation 2 usando Linux no recibieron el mismo apoyo y acogida que Net Yaroze, tanto por parte de los usuarios como de la propia Sony. ¿Hubieran podido evolucionar la idea, facilitar la salida comercial de juegos más elaborados con la mayor potencia de la sucesora de PlayStation? Quién sabe. Sólo nos queda soñar.



'The Incredible Coneman'

'Hover Racing'



SOLSTICIO DE VERANO

por Jonathan Prat

▶ ILUSTRACIÓN: PAU FERRANDO

—No puedo más, en serio, quiero parar.

Las yemas de los dedos le ardían como cuando intentas agarrarte al asfalto mientras eres arrastrado por las piernas. Podía sentir el sudor resbalando por la frente. El momento en que la gota frenaba y se fundía con la sangre seca que rodeaba la herida ya curada en su pómulo derecho. El pulso acelerado. Temblaba. La brisa mecía los mechones de pelo y el olor a mar, vegetación y carne cruda inundaba el andamio oxidado en el que se encontraban. Podían ver cómo, a sus pies, la tierra había vuelto para reclamar lo que era suyo, engullendo todo a su paso. Prevaleciendo. Había belleza en la caída de la civilización, como cuando no puedes apartar la vista de un edificio cayendo a golpe de explosivo. El paisaje era desolador. Bonito.

—Se vuelve más fácil conforme más veces lo haces, ya lo sabes —se acercó, puso sus manos sobre las de Ellie y ajustó la posición de las muñecas—. Sujétala con firmeza, pero no tenses los músculos, relájate, respira hondo y no aprietes con fuerza. Tan sólo acarícíala hasta que ceda. Y no pienses, tan solo hazlo.

—¡Ya lo sé! Simplemente no me acostumbro. Igual no he nacido para esto. —Ellie suspiró, agitó el brazo y volvió a colocarse en posición. Cerró los ojos con fuerza durante unos segundos y los abrió decidida. Cuando volvió a rozar el metal, el frío se mezcló con el calor que emanaba de la enrojecida piel de sus dedos, creando una pequeña corriente de electricidad que recorrió su mano y, trepando por el brazo, le hizo tensar el cuello de manera espontánea.

Delante de ella, el muchacho seguía inconsciente. El carroñero yacía en la postura que el culatazo de su revólver le había obsequiado. La sangre había dejado de filtrarse por la rejilla del suelo y el acero corroído ahora tenía un tono rojizo oscuro, dibujando una aureola macabra alrededor de la cabeza del muchacho. No tendría más de treinta años. Desde luego era más mayor que ella, pero de nada le había valido. Para cuando se dio cuenta de que había sido un error abalanzarse sobre Joel, era demasiado tarde. A él lo había pillado despistado fisgoneando entre sus pertenencias. A ella no.

—Nos queda poco tiempo de luz, pequeña. —La frase bailó al ritmo impaciente del tamborileo de los dedos de Joel sobre su fusil de caza.

—¡Argh! ¡Es imposible si tu voz de viejo cascarrabias sigue taladrando mi concentración! —Con un suspiro depositó la guitarra a su lado y se incorporó estirando los brazos hacia el cielo. Tenía los músculos agarrotados de practicar. ▶

Joel exageró un gesto de resignación mientras se echaba el fusil al hombro y miró hacia abajo. Aún podía discernir el antiguo AT&T Park entre las plantas y matojos que habían cubierto el estadio. Podía ver el reguero de chasqueadores que habían dejado como un camino de migas de pan en su llegada a la zona del marcador del estadio. La grada, corroída por la humedad y la hierba, parecía una gigantesca quijada boca arriba con una dentadura que ha visto pasar el humo de cigarrillos durante toda su vida. Al fondo, los edificios apuraban los últimos rayos de sol para lucir sus mejores reflejos. Columnas de humo aquí y allá indican ahora las zonas que es mejor evitar; la guía turística de San Francisco se había simplificado significativamente.

—¿Crees que los encontraremos? —La voz de Ellie se fue acercando paulatinamente hasta sonar a su lado.

—No lo sé. Pero mañana tenemos que seguir avanzando con los primeros rayos de sol si no queremos quedarnos atrás —su mirada seguía a un conejo que saltaba entre los matojos, muy cerca del último chasqueador que habían tenido que derribar—. A menos que quieras volver a la presa. No tenías por qué venir, ya te lo he dicho.

—Como si tuviera algo mejor que hacer… —le lanzó su mejor sonrisa—. Además, esa canción no se va a aprender sola, te necesito —se dio la vuelta, apoyando la espalda en la barandilla.

—Ahora me necesitas, ¿eh? —El tono socarrón de Joel contrastaba con su expresión, seria y de mirada perdida en el horizonte.

—Me basta si te tengo aquí, ya lo sabes. Que le jodan al mundo.

—Que le jodan al mundo. —Aunque estaban uno al lado del otro, sus frases volaron en direcciones distintas y sus miradas apuntaban a sitios diferentes, en paralelo.

—Vale, de acuerdo. Una vez más. Y por favor, cállate. —Se impulsó con la espalda en una de las barras del andamio y fue derecha hasta donde había dejado sus cosas. Cogió la guitarra con delicadeza y se sentó con las piernas cruzadas.

Tras asegurarse de que el joven carroñero seguía bien atado e inmovilizado, Joel se sentó en el suelo apoyando la espalda contra la esquina de la estructura. Con gesto cansado, puso la mochila a su lado y metió la mano. Cuando tocó algo de cristal, sonrió complacido. Era uno de los tres botellines de cerveza que habían encontrado en una licorería abandonada esa misma mañana, en los aledaños del campo de béisbol. Abrió uno de ellos y cerró los ojos mientras daba un buen trago.



Ilustración: Marek Okon (https://okon.artstation.com/)

Ellie tocó las clavijas para afinar las cuerdas y carraspeó antes de dirigirse a Joel.

—Estoy pensando en hacerme un tatuaje. ¿Qué opinas? En el brazo derecho. Molaría verlo moverse mientras toco. —Hizo el gesto de tocar por encima de la guitarra como si fuese una estrella de rock.

—Sigue soñando, pequeña.

—Tengo suerte de que sólo te acuerdes de unas pocas canciones. Puede que no se te dé mal sobrevivir, pero eres un profesor horrible.

—Horrible es verte coger la guitarra como si fuese un rifle. —La respuesta sonó amortiguada al cruzar el interior de la botella de cerveza medio vacía.

—Silencio.

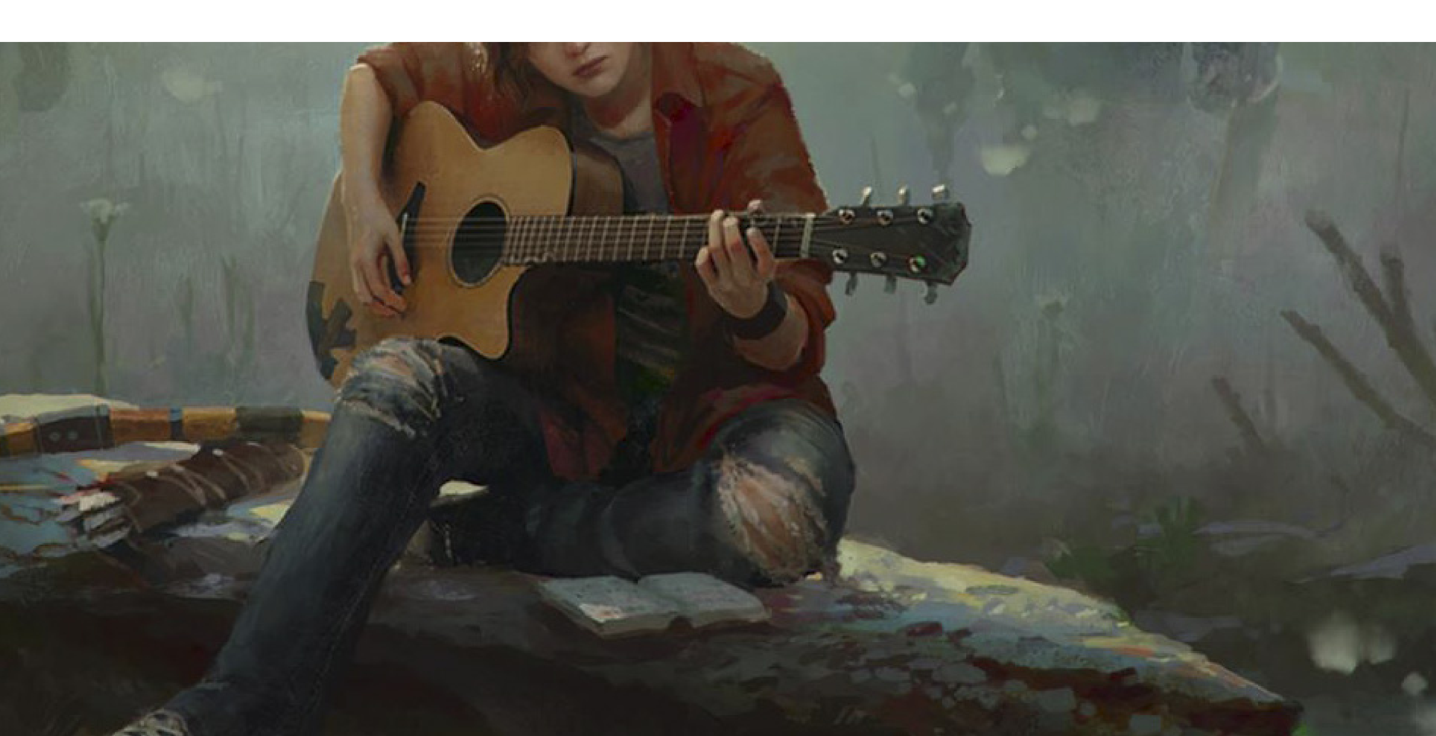
Joel hizo un gesto como si cerrase su boca con una cremallera imaginaria y volvió a beber. La cerveza estaba caliente, pero habían aprendido a obviar esas cosas, como si hubiesen descubierto un nuevo estado mental. El nuevo mundo les había enseñado a apreciar los pequeños placeres de la vida, si es que les tocaba alguno.

Ellie bajó la cabeza, cerró los ojos y rasgó las cuerdas con delicadeza. La guitarra lloró un sonido oscuro, sucio pero armónico. Como una escultura sin pulir, llena de aristas e impurezas. Los acordes bailaban torpes y se pisaban los pies. Cuando comenzó a recitar los primeros versos, su voz y el sonido de la guitarra resonaron en las placas de la cubierta del estadio, creando un eco sutil que se perdía a lo lejos.

I walk... through the valley...
of the shadow of death...
and I feel... no evil... 'cause I'm blind... to it all...
And my mind and my gun they comfort me,
Because I know I'll kill my enemy when they come...

Joel se acomodó unos harapos entre la cabeza y el cuello mientras le sonreía. Ellie apuraba los últimos acordes. Habían decidido dejar de hacer ruido en cuanto la noche se les echara encima por precaución, pero el eco sólo les devolvió el sonido del viento meciendo la vegetación a su alrededor. Ellie dejó de tocar cuando se murió el último rayo de sol y recogió la guitarra. La oscuridad lo igualó todo y, por un momento, el mundo volvía a estar en su sitio. Sabía que al universo le daba lo mismo si lo hacía o no, así que susurró un último verso mientras se cubría con la chaqueta, acurrucándose al lado de Joel.

But I can't walk on the path of the right, because
I'm wrong...



POR EL PLACER DE JUGAR

INSOMNIAC GAMES

por Israel Fernández

23 años. 30 juegos publicados. Una de las 100 mejores empresas donde trabajar según la Society for Human Resource Management. 191 empleados, de los cuales el 59% llevan más de un lustro trabajando en el equipo. «Salta, golpea, dispara, pero nunca olvides divertirte». Ratchet, Spyro, quimeras y saltimbanquis espaciales. Ellos son Insomniac Games y ésta es su historia. Pónganse cómodos.

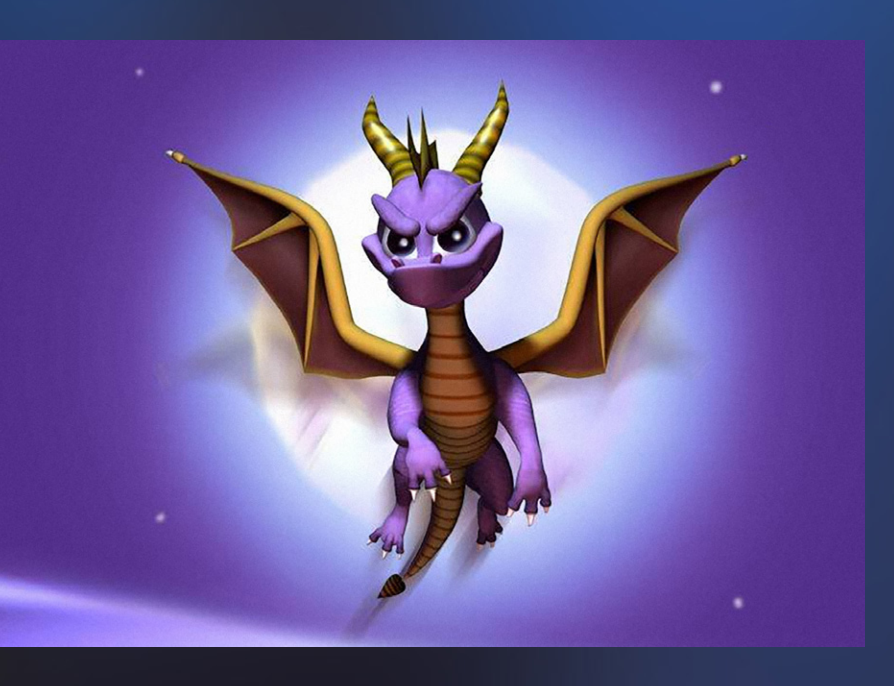


El elemento disruptor

Ted Price nació el 5 de julio de 1968. Impresionado por los anuncios de Atari 2600, con nueve años ya sabía que lo suyo eran los videojuegos: pidió a su padre que comprara un Apple II para «ganar millones de dólares». Claro, tuvo que esperar hasta cumplidos los veinticinco, cuando fundó su propio estudio. El recién licenciado en la Ivy League de la Universidad de Princeton tenía un buen sueldo trabajando para una compañía médica. ¿Por qué arriesgarse con los videojuegos? Esperó a que su compañero de facultad Alex Hastings se licenciara. Al día siguiente ya estaban juntos, instalando el mobiliario —hoy sigue siendo el Chief Architect del estudio—. Y aún faltaba alguien en esta ecuación. Brian, hermano de Al, programador desde los doce, otro *enfant terrible* de las maquinitas. Juntos conformarían la trifuerza, en Burbank, California.

Ahora viene la parte difícil: crear un videojuego. Ted quería su propio clon de 'Doom', eso estaba claro. 'Disruptor' sería un FPS tecnificado, con robots por demonios y láseres por motosierras. Alquilaron por ocho mil dólares el kit de desarrollo más económico que pudieron pagar, para Panasonic 3DO, y en apenas cuatro semanas ya tenían una demo funcional. El proyecto se presentó a varios editores. No cuajó a ninguno. Su última opción fue un ejecutivo de Universal Interactive Studios, un tal Mark Cerny, virtuoso programador que por aquel entonces venía de trabajar con Sega y su 'Sonic the Hedgehog 2'. Ellos cubrieron la financiación. Pero el juego tuvo muy corto recorrido. Sí, 3DO era un portento de 32 bits, con lector CD-ROM y auspiciado por un consorcio de expertas en electrónica. Pero, a lo lejos, la novata Sony hacía los deberes con las desarrolladoras y, junto a Saturn, se estaba comiendo el mercado.

Fue Cerny quien les recomendó dar el salto a PlayStation para aumentar las ventas. Entraron en lista de espera y, una vez recibieron luz verde, Al se puso a *portear* todo el código. No tardó más de un mes en tenerlo listo. En noviembre de 1996 entró en fase *gold*. Puntuaciones de nueve sobre diez y mecánicas psicoquinéticas como drenaje o escudo —heredadas indirectamente de 'System Shock'— convencieron a la crítica de manera unánime. John Romero, papá de iD Software, diría «así es como se desarrolla un videojuego». En pleno E3, con los nervios del novato, Ted y compañía ya estaban dentro del negocio. Aunque las ventas no dijeron lo mismo. Y Price se sintió tan decepcionado que decidió olvidar los *shooters* y buscar amparo en otra cosa.



Teoría del color

En todas las consolas hay iconos, mascotas identitarias que reflejan el estilo corporativo. El erizo azul, Mario y sus nubes sonrientes, los afilados ojos de Bomberman o esa pizza a la que le falta una porción. Sony, en cambio, tenía muchos candidatos y ningún claro vencedor.



¿Por qué Insomniac?

Primavera de 1996 y el estudio preparaba su vídeo de presentación para 'Disruptor'. Por aquel entonces se hacían llamar Xtreme Software. Pero, a tres días de los preparativos para el E3, una empresa de bases de datos de Arizona les reclamó el nombre. Cogieron una pizarra y empezaron a escribir: «Ragnarok». Cogido. «Black Sun», ídem. Turtle Moon, Monument, Planet X, Firestorm... y el candidato favorito, Ice-9. Así, hasta cien nombres. Con veinticuatro horas de margen y medio equipo sin dormir, el estudio seguía sin identidad. Y surgió Insomniac. Sonaba bien. La luna del logotipo fue cambiando de estilo; el *nick* se quedaría para siempre.

Hasta que coincidieron dos pujantes por el mismo trofeo gris cemento: Crash el bandicut y el dragón Spyro. El chico *hardcore* y el chico infantil, según la prensa de la época. Como sus respectivos estudios —de hecho, en 2001 llegarían a compartir oficinas—, ambos serían competencia en la parrilla y amigos fuera de ella.

La semilla estaba sembrada. Alex Hastings andaba trabajando en un nuevo motor gráfico. Si algo les había enseñado 'Disruptor' es que el futuro pasaba por el 3D. El equipo al completo buscaba crear algo más vistoso, más alegre. Y a Al le apasionaban los dragones, esa fuerza galante e imponente. Sumemos a esto la voz de Sean Connery como Draco en la cinta 'Dragonheart', el *sex-appeal* de 'Jersey Devil', y añadamos algunos consejos de Mark Cerny —«hay un gran vacío en el mercado actual; Nintendo tiene el *target* familiar. No hay nada en PlayStation que se acerque a títulos como 'Super Mario 64'»—. Resultado: echa fuego y tiene alas.

Pero, ¿cómo se anima un dragón? Spyro se sienta y bosteza, se enfada y se asombra. El diseñador Craig Stitt quería construir un mundo lóbrego, realista. El artista John Fiorito prefería el entorno campestre, de amplios valles coronados por castillos. Si había ogros, hadas y hechiceros tendrían que ser caricaturas de los *reales*, fantasía medieval para *fans* de Nintendo. Fiorito comenzó a trabajar con breves descripciones sobre las paletas cromáticas de cada uno de los treinta niveles. Setenta y cinco dragones, seis mundos interconectados por un gran laberinto de píxeles y una imaginería compartida con cuentos ligeros como 'La espada mágica: En busca de Camelot', con un Gnasty Gnorc en lugar del perverso Ruber y cornadas saltarinas frente a báculos lanzallamas.

Y sí, he perdido más vidas intentando llegar a los recovecos de la playa en Artesanos que enfrentándome a los enemigos. El premio era para el valiente: los eternos acantilados de Spyro escondían cofres. Comparte con 'Super Mario Bros. 3' ese sentido de la representación, el artificio disfrazado sólo a medias recordándonos que estamos ante un mundo artificial conectado mediante portales. Después llegaría una segunda parte, 'Spyro 2: Ripto's Rage!', la favorita de muchos jugadores y gran parte del equipo, donde el estudio volcó todos sus ánimos e ideas apenas un año después del original; y una tercera, 'Spyro: Year of the Dragon', donde la experimentación cuajaría sólo a medias. Aun así venderían, entre los tres, hasta doce millones de copias, un 68% sobre el resto de la franquicia. Los derechos serían cedidos a Vivendi Universal, y lo siguiente sería una suerte de encargos fallidos, *crossovers* imposibles y algún que otro acierto a medias —los 'Skylanders' de Toys for Bob—. Spyro se hizo mayor y la propiedad intelectual envejeció por las bravas. No así Insomniac.

PÁSAME ESAS HERRAMIENTAS

De 'Ratchet & Clank' existen catorce juegos —sin contar remasterizaciones— y una película, producida por Rainmaker Entertainment. Con una salvedad: todos han sido coordinados y licenciados por esta *second party* celosa de sus trabajos. Esa pareja loca a la que le gusta surcar los cielos, puro *affaire* ▸



entre Sonic y Star Fox, viviría períodos mejores y peores, pero siempre bajo la atenta mirada de sus padres.

Antes demos un par de pasos atrás. Verano de 1999. Insomniac contaba con nueve personas en plantilla y la intención de incorporar diez más. Mientras la mayoría trabajaba de forma rutinaria en 'Year of the Dragon', Ted y Fiorito concibieron una nueva idea. 'Monster Knight' sería un juego de aventuras en tercera persona, de ambientación tribal, ataques cuerpo a cuerpo y un sistema de gestión de mascotas similar al de 'Pokémon'. Madi, la felina protagonista, tendría que cazar monstruos con patrones de crecimiento específicos. Estos monstruos podrían transformarse en versiones más grandes y desbloquear nuevas habilidades. Se escribió el *lore*, se diseñaron los mapas —de estética *zeldiana*— y, bajo el nombre en clave de 'Girl with a Stick' (antes 'I5'), se presentó una versión karateka de Lara Croft. Sería un exclusivo para PS2, Sony estaría encantada. Pero al resto del estudio no terminaba de cuajarles. «*There wasn't that laughter in the room*». Y, en un alarde de honestidad habitual en Insomniac, simplemente descartaron el proyecto y empezaron, todos a una, a trabajar en la siguiente idea.

'Ratchet & Clank' nació tras una semana de intenso *brainstorming*. ¿Las influencias? Algo de Marvin el Marciano, las parodias estelares de Mel Brooks, 'La guía del autoestopista galáctico' o los primeros juegos de Rare. Con el kit de desarrollo de PlayStation 2 en las manos, Hastings y T.J. Bordelon se pusieron a trabajar sobre el motor, bajo la desbordante creatividad de Brian Allgeier y la buena mano del diseñador de personajes Dave Guertin. En seis semanas ya tenían un prototipo funcional. Mark Cerny, maestro de ceremonias con Naughty Dog, hizo una vez más de celestina. A los ejecutivos de SCEA no hubo que convencerlos de nada: querían ese juego. Ese lombax con hacha vikinga tenía demasiado carisma.

La relación con el estudio de Santa Mónica fue más allá de los guiños entre Ratchet y Jak, de esa teoría que asegura que el Nathan de 'Uncharted' es también el de 'Resistance' algunos años más viejo: juntos montaban fiestas, y juntos se retaban a ser mejores. Tras un acuerdo entre caballeros, Insomniac pasó a usar algunas herramientas implementadas en Jak & Daxter —en el lenguaje GOAL, para ser exactos—. Ídem al contrario. 60 minutos de animación rodados por Oliver Wade —*lead animator* de juegos como 'Toy Story' o 'Pocahontas'—, 36 armas, 200 usuarios de pruebas, un DVD de 4 GB a doble velocidad, algunos problemas con Maya y otros tantos con la localización de idiomas. La saga más popular del estudio había nacido. El idilio continuó con tres entregas

extra en PlayStation 2 —'Going Commando', 'Up Your Arsenal' y 'Deadlocked'— y seis en PS3 —'Tools of Destruction', 'Quest for Booty', 'A Crack in Time', 'All 4 One', 'Full Frontal Assault' e 'Into the Nexus'—. Juegos donde se exploraron todas las posibilidades del plataformas tridimensional, cooperativo, competitivo o solitario; trece años narrativamente hablando y once en tiempo real.

La quimera de bronce

Insomniac Games admite sus errores: nada de lamerse heridas, siempre mirando hacia delante. ¿Perder el tiempo haciendo otra cosa que no sean videojuegos? No, gracias. A la derecha del acceso principal de sus oficinas hay un corcho enorme donde cuelgan cartas de *fans* de los últimos veinte años. Un mural del amor. Con el corazón en la mano, Insomniac no hace nada sin pasión devota y la ilusión de invitarte a jugar.

Vuelta al *brainstorming* y a los kits de desarrollo. Ted Price dejó la pregunta en el aire: «¿qué queréis hacer?». «Un *kart racing*». «No, algo más maduro». «Un juego de terror en tercera persona». «Tampoco nos pasemos». «¿Y si volvemos al punto de partida?». En cierta medida, ya estaban agotados de ser considerados un estudio para niños. Fiorito no quería pintar acuarelas multicolor ni imaginar planetas imposibles: quería retratar la Catedral de Manchester —¡ah!, Sony sería demandada por incorporarla en el juego dentro de un contexto militar—. Sólo había que echar la vista atrás.

Resistance Incorporated fue uno de los nombres barajados cuando se acuñó el estudio. Aquella vez, los hermanos Hastings no estaban conformes, pero ahora sonaba sugerente: ¿una *resistencia* humana frente a una invasión alienígena? ¿Un virus que convirtiera a 'Medal of Honor' en ucronía bélica? ¿Transmitir la opresión de 'Starship Troopers' en un videojuego en primera persona? 'Resistance: Fall of Man' quería ser *shooter* de la vieja escuela, sin curación automática ni ventaja técnica, donde unas bestias llamadas quimeras podían agruparse y tender emboscadas. Hasta colarse en tus peores pesadillas. Es sólo que, bueno, la pesadilla fue programar para PS3. Y el mercado se movía rápido: necesitabas incorporar modos *online* y entornos destructibles. 'Resistance' fue publicado en noviembre de 2006 bajo el aplauso de la crítica, la extenuación de Insomniac y la indiferencia de buena parte del público.

La segunda entrega dejaría aún peor sabor de boca. En el estudio se vivían vigorosos debates mientras se inauguraba una segunda oficina de treinta miembros en Durham, Carolina del Norte. Crecían exponencialmente, y necesitaban vender mejor: «¿Metemos regeneración de salud? ¿Más modos multijugador? ¿Coleccionables que resten gravedad al tono?». Imposible contentar a todo el mundo. Los puristas acusaron la traición, y los nuevos jugadores ya habían caído rendidos en los brazos de otros amores: 'Modern Warfare', 'Unreal Tournament 3', 'Halo 3'… La plaga se expandía por todo el mapa. ▸



Que el ritmo no pare

Considerado uno de los diez mejores bateristas del rock, Stewart Copeland es más conocido por su labor en The Police. Insomniac contactó con él, y su respuesta no pudo ser más positiva, llevando la relación hasta la cuarta entrega de la saga del dragón. Compuso temas únicos para cada nivel: algunas melodías nacieron de pequeños errores de cuantización sobre los que Copeland desarrolló pequeñas progresiones. En los niveles difíciles se utilizan tonalidades más disonantes, compases ternarios e irregulares; el resultado es una especie de *funk* orquestal resbaladizo y adictivo. Además hizo de *enlace*, presentando a Insomniac actores de la talla de Clancy Brown, con quien había trabajado en 'Los Inmortales', para poner voces a gran parte de los enemigos, o al habitual de la animación Carlos Alazraqui, la inconfundible voz de Spyro.



Para la tercera entrega había que hacer las cosas bien, volver al tono mesurado y lúgubre. Se contrató al compositor Boris Salchow, y al escritor de los últimos 'Medal of Honor', Jon Paquette. Marcus Smith dirigiría al equipo a buen puerto. Se añadiría compatibilidad con Move. La película 'Battle: Los Angeles' impulsaría el *lore* del juego. Con orgullo y seguridad, en los Spike Video Game Awards de 2010 se presentó el colofón de la saga, que reescribía los acontecimientos y aportaba una inédita dimensión. Nadie hizo ni caso. La escasa repercusión, las bajas ventas y los pocos recursos volcados por parte del *publisher* dejaron al estudio tocado. Las quimeras desaparecerían del mapa. Pero aún quedaba un último *goodie* que marcaría el devenir de la compañía: 'Resistance: Global', un RTS gratuito para navegador donde podías llamar a filas a tus propios amigos y meterlos en la partida. Fue un simple experimento, la consecuencia final de ese «hacer algo diferente».

Echando a volar

A la mierda: si los *sonyers* no quieren plantar cara a bestias mutantes, olvidémonos de ellos. Algo estaba cambiando en el núcleo lúdico, y ese cambio lo habían traído todos esos iPhones pueriles, Samsung Galaxies y *tablets*. Imagina un templo cuyas columnas son pilas enteras de Wii Family Edition en El Corte Inglés. Insomniac quería echar a volar y probar cosas nuevas: dejó 'Resistance' en manos de Sony y marchó con Electronic Arts para saborear eso del «juego móvil». El CEO de Insomniac entendió que ya no eran los juegos quienes cambiaban a las personas, sino al revés.

'Outernauts' fue la primera intentona de juego táctil en iOS. Disfrazado de *social game* propio del Facebook más ramplón se escondía un 'Pokémon' *cute* con maravillosos combates por turnos. Y de paso se quitaban la espinita de 'Monster Knight'. Por otro lado, arrastraba los vicios de una industria perversa: enviar *spam* entre usuarios, hacer esperar o pagar para medrar, sugerir aumentos en cada pantalla y volver a esperar para que tus bestias recarguen salud y vigor. La línea marcada por Zynga prometía pingües beneficios. Llevarla a cabo y no morir en el intento era otro cantar.

A la mierda. Si los niños no quieren un 'Pokémon' *wannabe* dentro de un rico universo material, olvidémonos de ellos. Una buena parte del equipo venía desarrollando una idea bajo el nombre 'Overstrike'. Sería el primer gran multiplataforma del estudio. Prensa y público quedaron contentos con el *teaser* presentado en el E3 de 2011. Pero Splash Damage se adelantó con su 'Brink', y el juego de Insomniac tuvo que cambiar de planteamiento —juego cooperativo para cuatro con distintas habilidades, fórmula errática si no se vertebra desde el *online*—. Tras varias reescrituras y con el nombre comercial 'Fuse', en la primavera de 2013 se disparó la bala. Y la crítica fue implacable: rutinario, vago, de narración torpe y tono confundido, entre lo solemne y lo descacharrante. El *shooter* pandiloco y visual- ▸



Hacia rutas salvajes

Aún quedaba debutar en PC. Lo que vendría después sería una intentona *casual* para el mercado de Steam: en 'Slow Down, Bull' manejas a un toro recortable que lo resuelve todo a cabezazos. La gracia está en recoger coleccionables en el menor tiempo y controlar el impulso del cabestro. 'Fruit Fusion' sería un exclusivo para iOS —iPhone y iPad—, el clásico juego de agrupar objetos en torno a un círculo central. Seguirían 'Bad Dinos', un *tower defense* a caballo entre el 'Capitán Cavernícola' de Hanna Barbera y 'Fat Princess', y 'Digit & Dash' para iOS, el típico *endless runner* a pantalla partida donde saltar y golpear hasta que el cerebro diga «BASTA». En resumen: un coqueteo por las áreas más joviales del videojuego moderno. Algo que ya intentaron subcontratadas como Handheld Games en 'Going Mobile' y Darkside Game Studios en 'Before the Nexus'.

mente prodigioso se moría en los estantes de segunda mano y los cajones de saldo.

A la mierda, si al fan *hardcore* de 'Gears of War' no le interesa siquiera probar una nueva IP, un acuerdo exclusivo con Microsoft devolvería el honor. 'Sunset Overdrive' sería un cántico lúdico, un grito rabioso de lo mucho que gustan los videojuegos a Insomniac. Volvería la tontería adolescente, la plasticidad *chic* de aquellos divertimentos en Dreamcast —'Jet Set Radio' o 'Crazy Taxi' para más señas—, volvería el *emo punk* de MTV almidonado con las quimeras de 'Resistance', el colorismo de 'Ratchet & Clank', la boutade autoconsciente y metarreferencial —desde BuzzFeed a 'Portal', pasando por 'South Park' y 'El Gran Lebowski'—, el esperpento. Porque sí, porque el *pacing* de 'Infamous' se puede hacer mejor y sagas como 'Dead Rising' piden el relevo urgentemente. El escenario sería un gigantesco parque de atracciones copado de tirolinas: la técnica de 'Tony Hawk's Pro Skater' y la fluidez de un pinball humano.

Esta vez el *brainstorming* vendría por Drew Murray y Marcus Smith: ¿se puede meter en una coctelera 'Tank Girl', 'Scott Pilgrim', 'Misfits', un chorro de cintas *grindhouse* y que salga algo coherente? No, según la directiva. La idea presentada no cuajó. Se les dió una semana de gracia. «Los últimos días del *rock 'n' roll*, tíos». Tampoco



encajó: ¿quién quiere algo así conociendo el traspiés de 'Brütal Legend'? Aún quedaba una carta por jugar: a la tercera va la vencida. Murray y Smith se personaron en las oficinas de Xbox y a Microsoft le costó ocultar el entusiasmo. ¡Uno de los ojos derechos de Sony trabajando para la competencia! Acordó financiarlo a cambio de conservar la exclusividad. Por fin. Publicado en octubre de 2014, las aguas volvían a su cauce: recepción positiva, un mundo postapocalíptico divertido y tecnológicamente loable, una banda sonora de rechupete y, lo más importante, la fe recuperada.

«EL CEO DE INSOMNIAC ENTENDIÓ QUE YA NO ERAN LOS JUEGOS QUIENES CAMBIABAN A LAS PERSONAS, SINO AL REVÉS»

«Hago vestidos a encargo»

Conviene no extraer conclusiones apresuradas: para Ted Price el desarrollo de juegos es otra forma de desarrollo social. Afrontar el reto técnico es similar a mantener una conversación en un idioma desconocido. Tal vez Insomniac ya no es la que era coqueteando con tantas plataformas y gestionando departamentos con decenas de personal, pero la idea nuclear sigue siendo la misma: crear por el placer de jugar. Claro, pagar 150 nóminas propone nuevas estrategias. Y esos acuerdos pasan por aceptar encargos.

Siguiendo la estrategia diversificadora de Oculus VR, los de Menlo Park contrataron a Insomniac para el desarrollo de tres videojuegos. La plataforma de John Carmack y Brendan Iribe necesitaba proyectos, y si algo exhibía sobradamente Insomniac es una capacidad mutante de adaptarse a cualquier entorno. Primero llegaría 'Edge of Nowhere', un clásico tren-de-la-bruja en primera persona situado en la Antártida de los años 30, donde un aventurero resuelve puzles, gasta la escasa munición y sobrevive a una epopeya inspirada por 'En las montañas de la locura'. Mentalidad pasillera y buenos sustos.

La segunda iteración vendría con 'Feral Rites', un 'God of War' de influjo polinesio. Una vuelta a los 128 bits, diez horas de colorido en tercera persona, cofres que encontrar y mejoras que comprar con un retruécano final digno de George R. R. Martin. Y 'The Unspoken', cerrando la trilogía: una enorme biblioteca de orbes, donde nosotros somos un mago que debe gestionar ataque y defensa con cada mano, canalizar y lanzar el hechizo adecuado según la debilidad de nuestro rival. Tres recados que han dignificado el juego con cascos de Realidad Virtual, a través de producciones impecables en lo técnico, bien narradas y con márgenes de entrega draconianos. No confundamos escriba con fariseo.

Trepando los últimos muros

Intenta hacer memoria: ¿cómo eras en 1994? Si tú, entidad unipersonal, has cambiado a lo largo de estos años, imagina una empresa expuesta a los desmanes de una industria caprichosa y volátil. La Insomniac de 2017 aún conserva el toque. ¿El mejor plataformas de 2016? Si me preguntan a mí diré que su *remaster* del primer 'Ratchet & Clank' para PlayStation 4.

No obstante, algo de cierto debe tener aquella sentencia de «siempre recordarás tu primer amor»: el equipo volvió al redil exclusivo de PlayStation para preparar su particular Spiderman de Marvel en clave *sandbox*. El material mostrado no puede ser más vitalista. Con la venia ▸





Explorando las postrimerías

Y, aun entre tanta RV, en Insomniac tuvieron tiempo para publicar otro multiplataforma: 'Song of the Deep' parece inspirarse en aquellos niveles acuáticos de 'Crash Bandicoot 3: Warped'. Arribado por el viejo mito del marinero errante en pos del amor, su actitud no empalaga un juego sencillo y directo, uno que funciona. Será el océano y sus rumores, la oquedad de ruinas eternas arropadas por la voz de su protagonista —la idea del juego nació de una de las hijas del diseñador jefe—, pero es que este *metroidvania* encuentra su razón de ser según avanzas más y más en sus profundidades, dejándote perder entre sus enrevesados niveles.

y libertad creativa de la editora que, por cierto, está a quince minutos andando del edificio de Insomniac, el resultado podría recordarnos los mejores días de Peter Parker. Pero en Insomniac no piensan estarse quietos. 'Sunset Overdrive 2' ya resuena en el horizonte, junto a una nueva IP multiplataforma.

Para el vigésimo aniversario del estudio se compuso y editó una canción, 'Crazy Ride', que resumía la mentalidad de este equipo multidisciplinar. Unos meses después, Harmonix presentó un Kickstarter solicitando 775000 dólares para financiar un *remake* de 'Amplitude', su brillante reinterpretación de 'Wipeout' para PlayStation 2 donde las autopistas son conexiones sinápticas divididas por instrumentos musicales. El *crowdfunding* no iba precisamente sobrado: a cuatro días del cierre había logrado apenas el 50%. Hasta que Ted Price se presentó y donó 7500 dólares, alcanzando el *tier* «tu canción en el juego». Esa canción sería, claro, 'Crazy Ride'. Así se las gastan los de Burbank.

Esto es Insomniac: amor por el juego, gestos devotos y una pizca de irracionalidad. Una compañía cardinal para el éxito de PlayStation. Una empresa que se posiciona ante las reformas migratorias de Donald Trump con un rotundo «esto es un acto deplorable y discriminatorio: fuimos, somos y seremos una nación de inmigrantes» y que planta cara al demiurgo del tiempo con optimismo y diligencia. Un equipo humano que, con sus descalabros, dignifica este noble arte de pulsar teclas y botones con una sonrisa dibujada de oreja a oreja, jugando hasta el insomnio. Que así sea por muchos años más.

La espiral del tiempo

El mundo pende de un hilo. Un viejo demonio lo ha devorado todo. En su trono, el rey Allant XII ha sumido a Boletaria en el dolor y la angustia. Las almas son moneda de cambio. Bajo el Nexo se fragua la inevitable verdad: no hay un antes ni un después, no hay escapatoria. La sed de venganza derrumbará la torre de la adoración. El llanto bañará la roca hasta consumirla. Entonces, ¿qué nos queda? Seguir adelante, ascendiendo y descendiendo por la serpenteante espiral de eso que llamamos vida.





YASUYUKI HASEBE

CICATRICES DE HUMO

En las sombras se vive bien. Por mucho que el griterío de unos pocos incondicionales le inste a rescatar a los dragones de la era de los polígonos, el protagonista de este Culto al juego parece no inmutarse. Internet, sin embargo, no tiene piedad, no se cansa, lo dice alto y claro: «¿Dónde está Yasuyuki Hasebe?». El misterio encumbra la figura, aviva la llama de su obra. Su legado se resiste a morir y sortea las afiladas garras del olvido. Pero sus cuatro CD están ya demasiado rayados. Su obra, moribunda, ya no escupe fuego sino sangre. Las puñaladas que recibió a finales de los noventa aún no han cicatrizado. Por mucho que digan que el tiempo todo lo cura.

ILUSTRACIÓN: JOAQUÍN CALDERÓN

por Marcos Gabarri

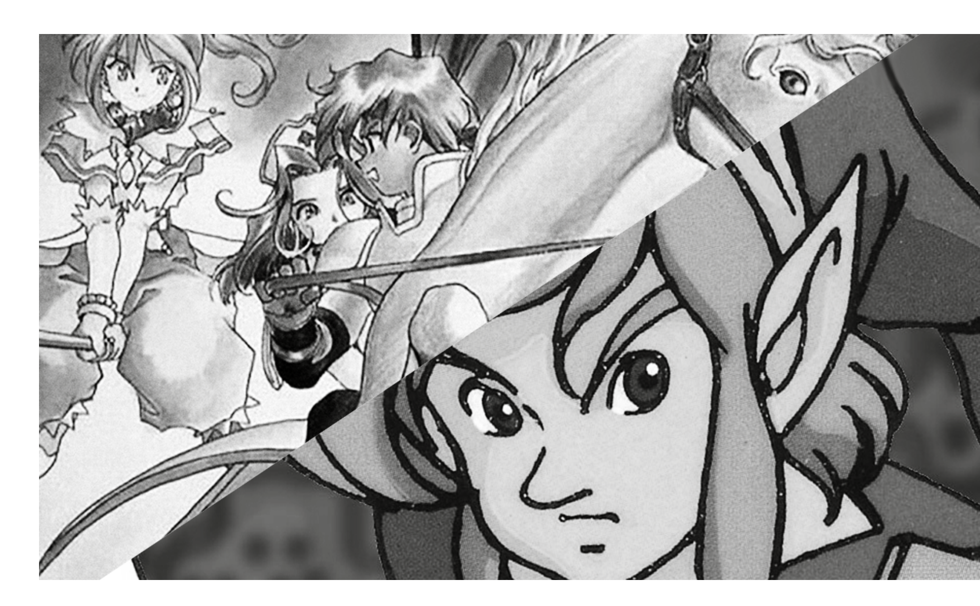


EL AUTOR

La otra cara del rol

T*ic -tac, tic-tac.* Comienzo del verano de 1996. El *j-pop* vuelve a sonar en la radio y Yasuyuki Hasebe deja caer el bolígrafo. Por un momento, aleja su vista de la montaña de folios en la que lleva trabajando durante meses y se deja embriagar por esa sintonía pegadiza. En los márgenes de lo que parece una obra de teatro se entremezclan trazos de código y dibujos de armaduras aladas. Una estantería acristalada, en la que hay apilados un sinfín de juegos de Super Famicom, refleja el rostro de un hombre absorto en sus pensamientos. Presidida por una copia de 'The Legend of Zelda: A Link to the Past' y un 'Tales of Phantasia' todavía precintado, una vieja tele de tubo muestra un anuncio de la primera consola de Sony. De repente, las paredes se hunden y la dulce melodía de la radio se disuelve en el aire para dar paso a un silencio pétreo. Hasebe mira al vacío y su vista se emborrona. Se imagina la habitación a oscuras, únicamente iluminada por ese centelleo que se apodera del televisor. *Tic-tac, tic-tac*. Una gota de sudor frío recorre su frente. El bombardeo de imágenes se mueve al son de la electricidad estática que brota de la pantalla. A cámara lenta pasan treinta segundos de angustia centelleante, hasta que el último *frame* devuelve todo a la normalidad. Pero no para Hasebe. Para él, nada vuelve a ser como antes. Se impacienta. Sabe que ha llegado el momento de enfrentarse a la empresa que le vio nacer como programador. Tiene que salir de ahí. Necesita dar una vuelta en coche.

La vida de Hasebe siempre giró en torno a los videojuegos de rol. Sin apenas darse cuenta, pasó de tener un mando entre las manos a traducir sus fantásticos pensamientos al lenguaje de las máquinas. Fue un camino tan duro como fugaz. Para envidia de sus colegas, no tardó en descubrir que detrás de la diversión de un puñado de niños se escondían horas de aislamiento, estrés y miopía delante de la pantalla de un ordenador. Un esfuerzo que, sin embargo, mereció la pena. Squaresoft fue la culpable de todo, una arma de doble filo acostumbrada a dar una de cal y otra de arena. La empresa del cuadrado, todo un icono del rol tanto en Japón como fuera de sus fronteras, brindó a Hasebe la oportunidad de diseñar las batallas de la secuela de 'Hanjuku Hero'. El programador cruzó las puertas de Squaresoft con orgullo, con la cabeza bien alta, aunque sabía que debía moverse con pies de plomo. Link seguía siendo su referente, su meta. Con tan sólo poner un pie en la oficina, descubrió con resignación que no había lugar para el *action RPG* entre esas cuatro paredes. El ambiente olía a estrategia y, para comer, servían combates por turnos en bandeja de plata.



La primera entrega de 'Hanjuku Hero' hizo su aparición en la sobremesa de ocho bits de Nintendo en 1988. Su corte extremadamente japonés hizo que su humor absurdo nunca llegara a cruzar las fronteras del país del sol naciente. No obstante, a Hasebe no le importó. Su trabajo en 'Hanjuku Eiyuu: Aa Sekai Yo Hanjuku Nare', en 1992, fue impoluto. El japonés se esmeró esculpiendo batallas de estrategia a tiempo real, nada comunes a principios de los noventa. El título era el perfecto campo de pruebas para un trabajador novato en el mundo de los videojuegos. O, al menos, en teoría. Si hay algo por lo que se caracterizan las industrias creativas es por poner en práctica la sabiduría popular: «No es oro todo lo que reluce». Squaresoft no aceptaba individualismos, y Hasebe no tuvo más remedio que amoldarse a la tradición continuista de la corporación. La innovación tendría que esperar, concretamente, un par de años. En ese tiempo, Hasebe nunca paró de jugar. Una vieja Game Boy ocupaba un lugar privilegiado en su mesita de noche. Por supuesto, 'The Legend of Zelda: Link's Awakening' era el juego que le quitaba el sueño.

La noticia le llegó totalmente de sopetón. Cuando Squaresoft informó a Hasebe que iba a dirigir las batallas de 'Final Fantasy VI' junto a Akiyoshi Oota, se quedó petrificado. Era un salto enorme en su carrera. Por desgracia, no tardó en descubrir que iba a ser la primera entrega de la saga en la que el gran Hironobu Sakaguchi no iba a estar al mando. Esta vez, serían Yoshinori Kitase e Hiroyuki Ito los encargados de dar de comer a la gallina de los huevos de oro. Lejos de quedar aliviado, Hasebe sintió aún más presión sobre sus hombros. Iba a estar en el ojo del huracán. Contribuiría al inicio de una nueva etapa, a un renacimiento, al *final de la fantasía*.



Refinamiento

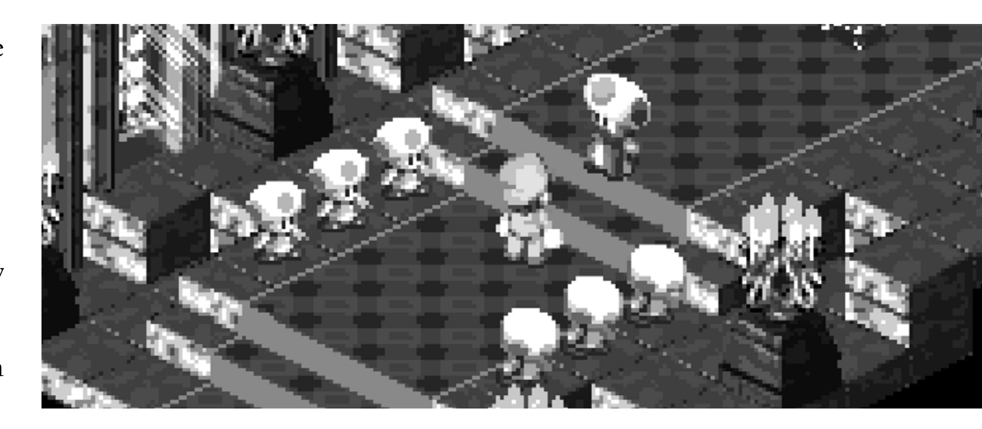
Tras los excelentes resultados obtenidos con 'Hanjuku Hero', Squaresoft confiaba en el bagaje de Hasebe como jugador para hacer de 'Final Fantasy VI' un juego sin precedentes. La fantasía épica de los ocho bits sufrió una metamorfosis para convertirse en *steampunk* en la era de los dieciséis. Era un cambio demasiado abrupto. La jugabilidad debía estar acorde con ese giro argumental. Se necesitaba sangre joven. Las expectativas puestas en Hasebe eran, quizá, demasiado altas, casi tanto como su nerviosismo. No obstante, a pesar de encontrarse bajo el yugo de Ito, el creador del sistema tradicional de batallas ATB, el joven programador consiguió dar rienda suelta a su imaginación.

Catorce personajes eran demasiados, un reto en mayúsculas. Hasebe y Oota se esmeraron en hacer de la adversidad su aliada, y apostaron por que cada miembro del equipo poseyera personalidad propia en combate. El éxito radicó en una serie de habilidades únicas e intransferibles, hasta entonces desconocidas en la franquicia, y en otorgar al jugador mayor libertad a la hora de elegir los comandos. Y es que, en 'Final Fantasy VI', el reloj no se detiene. El jugador debe ▸

tomar las decisiones rápidamente y en el orden que crea conveniente. La personalización de nuestro grupo de cuatro personajes cobra especial importancia, pues objetos, armas y armaduras harán que la balanza se decante hacia uno u otro bando. Hasebe y Oota fueron también los culpables de la creación de los Desperation Moves, que se convertirían en sello de identidad en entregas posteriores bajo nombres de lo más variopintos. Así pues, el trabajo de Yasuyuki no sólo fue de refinamiento, sino también de sentar las bases de una nueva era cuyo culmen llegaría lejos de los ropajes de Nintendo. Precisamente, lo mismo que pasaría con Hasebe, casi como una especie de profecía.

Nada más terminar 'Final Fantasy VI', Squaresoft ya tenía una nueva misión para Yasuyuki. La relación del estudio tokiota con Nintendo era tan buena que Miyamoto cedió su más preciada creación para que Squaresoft la usara a su antojo. El resultado: 'Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars'. Hasebe rozaba el cielo con la punta de los dedos, pues cada vez se encontraba más cerca de tocar el código de Link. Una vez más, volvía a ser el máximo responsable del diseño de las batallas y, rodeado de una plantilla de ensueño, bajo la producción conjunta de Sakaguchi y Miyamoto, Hasebe no dudó en hacer todo lo posible para impresionar con sus ideas. No iba a ser fácil.

La titánica producción dio el visto bueno a una obra inusual.



La primavera de 1996 fue testigo de cómo la idiosincrasia de los juegos del fontanero italiano se entremezclaba con las mecánicas propias del rol japonés, sorprendiendo tanto al público como a la crítica. Los saltos característicos de los *platformers* coqueteaban con combates por turnos ante un sinfín de boquiabiertos jugadores japoneses y americanos. Hasebe sorprendió a todos cuando optó por eliminar de un plumazo los combates aleatorios, dando al jugador la libertad de escoger cuándo combatir, mostrando a los enemigos en pantalla. No obstante, las batallas seguían estando basadas en menús y estrategia, pero con una peculiaridad que se convertiría en la seña de identidad de Hasebe: apretar el botón en el momento preciso. Los ataques de Mario y sus aliados pueden hacer más daño si el jugador pulsa el botón justo antes de que el *sprite* golpee a su adversario. De la misma manera, nuestro grupo de personajes aguantará mejor un ataque si pulsamos el botón de defensa justo antes de recibir un golpe enemigo. Hasebe quería a un jugador activo, que pensara. Apretar un único botón dejó de ser suficiente para ganar.

La buena acogida del sistema de batalla de 'Super Mario RPG' fue el desencadenante de todo. Entre elogios, Hasebe fue consciente de que podía desarrollar su idea todavía más, y de que las posibilidades de un sistema forjado a contrarreloj estaban aún por explotar. Entonces, casi como por arte de magia, olvidó la razón por la que entró en la industria: hacer un RPG a imagen y semejanza de 'The Legend of Zelda'. Y empezó a imaginar. ¿Qué pasaría si su combate táctico se aplicara a una obra de corte más maduro que la ideada por Squaresoft? ¿Sería capaz de influir en el jugador para que se implicara más en la historia al ejercer una función más activa durante el juego? En sus ratos libres, escribía. Dragones y caballeros. Ceros y unos. El resto de la historia empezó con aquel *spot*. *Tic-tac*. Se bajó del coche. Un cartel versaba: «Sony Computer Entertainment Inc.». La decisión ya estaba tomada.

LA OBRA

La campaña del dragón

Ya lo dijo en 1994. En una entrevista que concedió, junto a sus compañeros de 'Final Fantasy VI', a las revistas japonesas Hippon Super y Game-on, Hasebe sentenciaba su destino: «es duro, pero, para aquellos interesados en dedicarse al desarrollo de videojuegos, les recomendaría hacer el suyo propio». Dos años más tarde, decidió poner en práctica sus propias palabras. A decir verdad, tuvo suerte. Si no se hubiera presentado en el lugar adecuado en el momento preciso, es muy probable que 'The Legend of Dragoon' luciera totalmente diferente hoy en día. Por aquel entonces, Shuhei Yoshida estaba levantando un estudio al servicio de una Sony ignorante en materia videolúdica. La experiencia del productor nipón con la multinacional se remontaba a los orígenes de PlayStation, en 1993, donde era conocido como un auténtico tiburón de los negocios. Así pues, Sony había confiado a él una tarea tan arriesgada como ambiciosa: atraer hacia sus faldas a jóvenes talentos capaces de competir contra la todopoderosa Nintendo. El resultado fue SCEI y su comienzo no pudo ser más arrollador. Cuando Hasebe llamó a su puerta, la documentación de 'Ape Escape' estaba ya sobre la mesa, y Fumito Ueda acababa de dar un sonoro portazo en lo que sería su nueva oficina. Tras una breve exposición de su idea, Yoshida pronto se dio cuenta de que el joven Yasuyuki tenía potencial. *Soa* había plantado la semilla del *Árbol Divino*.

'The Legend of Dragoon' cuenta una historia de hace once mil años, la llamada *Campaña del Dragón*. De entre las ciento ocho razas que habitaban el continente Sin Fin, la número ciento siete, los Alados, se autoproclamó la reina del mundo. Con su innato poder mágico como pretexto, subyugaron a Gigantos, Minintos y Humanos, esclavizando a todos los seres vivos con una inteligencia inferior a la suya. Sin embargo, los humanos, hartos de la arrogancia y dominación de los Alados, consiguieron dominar a los dragones en secreto. Aquellos caballeros capaces de controlar el espíritu de un dragón fueron conocidos como *dragoons*, guerreros de armaduras dragontinas con una fuerza capaz de poner punto y final a siglos de tortura. Ese fue el inicio de una cruenta guerra que terminó con la vida de los Alados, sus poderosos *virages* y las ciudades flotantes, rebosantes de magia. Junto a ellos, también desaparecieron los caballeros del dragón y sus majestuosas armaduras, dejando sólo reminiscencias de una leyenda en las generaciones futuras, la era de los ▸





humanos. Pero once mil años más tarde, Sin Fin vuelve a revivir su más oscuro pasado. Dragones, *virages*, Alados y *dragoons* resurgen de la nada ansiando venganza. De esta manera, Hasebe apostó por una historia de fantasía, pero sin dejar de lado la verosimilitud. Para el desarrollador, un RPG es una experiencia en la que los personajes desempeñan el papel más importante. Ellos son el motor de todo un engranaje construido con el único objetivo de satisfacer la necesidad del jugador de ponerse en la piel de un avatar. Los personajes, así, deben saber cómo expresar sus emociones, tienen que ser atractivos en todos los sentidos para que el jugador pueda sentirse identificado con ellos.

Con la verosimilitud por bandera, Hasebe no dudó en invertir en un equipo artístico sólido, con las ideas claras. En poco tiempo, Yoshida había construido un equipo de desarrollo mastodóntico. Hasebe se llegó a encontrar al mando de cien personas, todo un récord para la época. Con la esperanza de plasmar su sueño en imagen digital de la manera más fidedigna posible, destinó el diez por ciento del equipo al departamento de arte. No obstante, todo el peso de Sin Fin recayó en una sola persona: Iwata Kenichi. Hasebe conectó con su visión desde el primer momento, fue un amor a primera vista. Parecía que Kenichi conocía de antemano los lugares y personajes a los que tantas horas había dedicado. Se quedó fascinado ante sus diseños de corte *anime*, siempre arriesgados, alejándose del estereotipo de dragón y apostando por la creación de criaturas originales, otorgando personalidad a la obra. Kenichi hizo todo lo que estuvo en su mano para satisfacer los deseos de un Hasebe exigente. A pesar de ser desarrollado en plena era de los polígonos, 'The Legend of Dragoon' tuvo fondos preciosistas y



Banda sonora

La banda sonora de 'The Legend of Dragoon' es de una calidad magistral. Compuesta por Dennis Martin y Takeo Miratsu, a los que les separaban miles de kilómetros de distancia, transporta al jugador a mundos de fantasía. Ambos compositores nunca se conocieron e hicieron su trabajo sólamente a partir de fragmentos del guión, *artworks* y escasos minutos de *gameplay*.



texturas suaves para la PlayStation de 1999.

Por otro lado, Kenichi también fue el encargado del diseño de los más de treinta minutos de cinemáticas que conforman la primera y última obra de Hasebe. Pese a que, en un principio, el desarrollador se encontraba reticente al uso de secuencias FMV, pronto se dejó engatusar por su fuerza narrativa. Sin embargo, fue el virtuosismo de Kenichi el que definitivamente decantó la balanza hacia su lado. La exquisitez de sus personajes sedujo a Hasebe hasta hacerle sucumbir ante unos gráficos sobresalientes, insólitos en la generación de los 32 bits. Al igual que pasó con su idea de crear un *action RPG*, la columna vertebral de la obra, la cohesión, cayó en el olvido. El salto entre los polígonos del *gameplay* y cinemáticas era abismal. Sin darse cuenta, acababa de pegar un tiro entre ceja y ceja a la sensación de verosimilitud que tanto ansiaba.

Intento de vanguardia

En sus años trabajando en Squaresoft, Hasebe aprendió que la línea argumental de un título debe complementarse con su propio sistema de juego, al igual que hizo con Oota en 'Final Fantasy VI'. Tras más de cien diseños de personajes, seiscientos cincuenta fondos prerrenderizados y más de doscientos enemigos y objetos diferentes, Yasuyuki pudo dedicarse en cuerpo y alma a perfeccionar el sistema de batalla que había perfilado en 'Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars'.

Según las palabras del propio Hasebe, en una entrevista concedida a la revista PSM, los combates de 'The Legend of Dragoon' se componen de dos sistemas. Por un lado, se encuentran los *añadidos*, una mecánica muy similar a la de su último trabajo con Squaresoft, pero que desarrolla un mayor interés en el sentido del ritmo a la hora de pulsar los botones. Al atacar, nuestros personajes deberán pulsar el botón ✕ o ○ en el momento indicado en pantalla para poder llevar a cabo poderosísimos combos. Para el desarrollador, esta mecánica consigue introducir tensión en el juego, una píldora necesaria en unos combates que, según él, se estaban convirtiendo ▸



en un tedioso trámite dentro del género del JRPG. Además, afirmaba que, gracias a una participación activa en la lucha, el jugador se sentiría más identificado con los personajes sobre los que toma el control. Un experimento que, por desgracia, no fue entendido de igual manera por la comunidad de jugadores.

La otra cara del sistema viene de la mano de las transformaciones *dragoon*. A lo largo de los combates seremos capaces de invocar a diversos espíritus de dragón que dotan a los personajes de capacidades mágicas. Tras una animación 3D, espectacular para finales de los noventa, seremos testigos de una visión más simplista de la mecánica de *añadidos*, en la que cada uno de los protagonistas tendrá acceso a hechizos de uno los ocho elementos disponibles en el juego. Hasebe desarrolló 'The Legend of Dragoon' con la certeza de que el tiempo haría del videojuego de rol un concepto difuminado. Era consciente de que la tecnología le estaba pisando los talones, diversificando géneros y maneras de jugar, por lo que con su obra quería contribuir en ese avance a la hora de crear el JRPG del futuro.

«HASEBE DESARROLLÓ 'THE LEGEND OF DRAGOON' CON LA CERTEZA DE QUE EL TIEMPO HARÍA DEL VIDEOJUEGO DE ROL UN CONCEPTO DIFUMINADO»

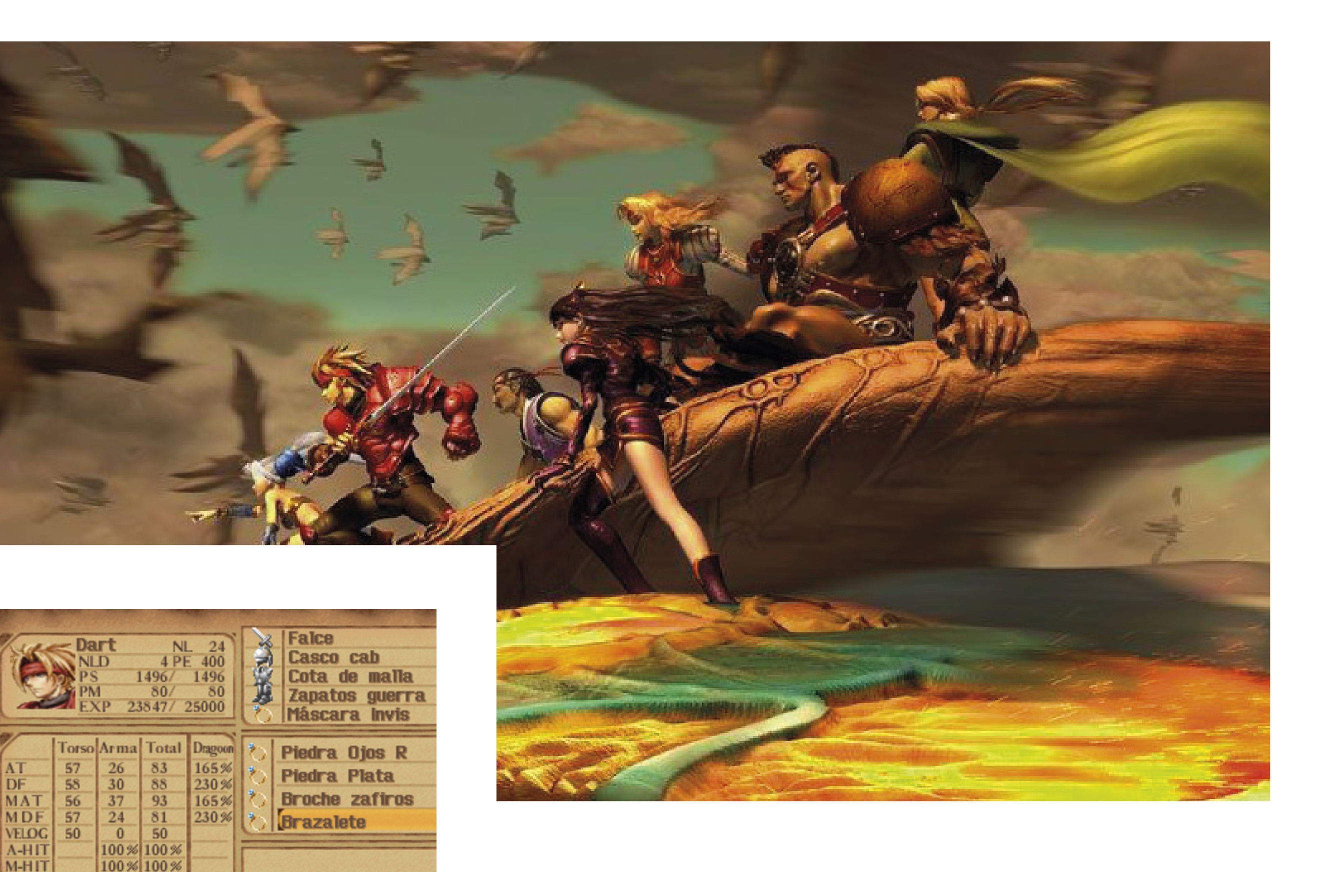
Pese a los esfuerzos de Hasebe, 'The Legend of Dragoon' quedó ensombrecido por unos 'Final Fantasy' en plena época dorada, la misma que el propio Hasebe había ayudado a construir. Su cuidada historia, el atractivo trasfondo de unos personajes atormentados y un sistema de batalla medido al milímetro no fueron suficiente para paliar unas carencias intrínsecas al rol japonés de los noventa: convertir una atmósfera trabajada en un cliché. La imposibilidad de exploración del mapamundi y su excesiva linealidad también jugaron en su contra a la hora de compararlo con su mayor referente, 'Final Fantasy VII'. Eso sí, lo que pocos saben es que ambos títulos beben de una misma fuente: el trabajo de Hasebe y Oota.

'The Legend of Dragoon' tuvo un éxito moderado en Europa y Japón, pero consiguió ▶



Localización al español

En una época en la que el doblaje de videojuegos era una auténtica *rara avis*, 'The Legend of Dragoon' se atrevió a colonizar el mercado europeo. A España llegó completamente localizado al castellano y para las cinemáticas contó con un buen puñado de voces de renombre. No obstante, la torpeza a la hora de llevar a cabo el montaje sonoro y la mezcla del castellano con el japonés durante el *gameplay* echó por tierra lo que podía haber sido un trabajo sobresaliente.



Diferentes dificultades

'The Legend of Dragoon' fue uno de esos juegos que llegaron con diferentes dificultades según la región de su estreno. Desde Europa y Norteamérica se exigió indulgencia. Siempre se creyó que los occidentales no estamos hechos para sudar delante del televisor. Así pues, nuestra aventura fue ligeramente más fácil. La salud de nuestros protagonistas fue mayor, las tiendas del juego vendían objetos ocultos y los puntos de guardado eran más accesibles. La versión japonesa, por otro lado, incluía minijuegos para la PocketStation, que alargaban la ya de por sí elevada duración del título.

convertirse en un juego de culto en Norteamérica, doblando las ventas conseguidas en las otras dos regiones. Gracias a esto, Yasuyuki afirmaba rotundamente que su obra tendría una secuela en una inminente PlayStation 2, que acechaba a la vuelta de la esquina. Pero no fue así. Tras el relanzamiento de 'The Legend of Dragoon' en la PlayStation Network americana en 2012, Shuhei Yoshida confirmó que, efectivamente, Hasebe no mentía. Occidente fue la ambrosía que salvó a unos dragones a punto de morir. Sin embargo, una razón desconocida hizo que se cancelara la preproducción del proyecto. Desde aquel día, Hasebe desapareció sin dejar rastro.

La red de redes grita. Los nostálgicos exigen. Silencio es la única respuesta. Si hace oídos sordos o no, sólo él lo sabe. Al final, el néctar que Occidente inyectó a los insólitos dragones de Kenichi no fue suficiente. Quizá Sony dictaminó que sus cicatrices eran demasiado profundas para la cura. Yasuyuki Hasebe, desde su cortina de humo, esconde el secreto. Puede que, simplemente, fuera él quien tomara la decisión. Cortar la cabeza al dragón o sanarle lentamente, concediendo una segunda oportunidad a una bestia predestinada a morir. Desde la brecha del tiempo sólo podemos ver la superposición de ambas posibilidades: algo similar a unas cicatrices de humo.

GAMEREPORT.es

PRESS WEB TO CONTINUE

La innovación, el principal motor de la humanidad. Aquél que nos permite romper con lo establecido y crear nuevos caminos, como hizo Ed Annunziata al crear un juego protagonizado por un delfín. Pero esta innovación puede traer malas consecuencias y llevarnos a repetir errores del pasado: fascismos, colonialismos y liberalismos exacerbados nos esperan a la vuelta de la esquina. En GameReport siempre buscamos mejorar, pero sin olvidar nunca aquello en lo que no queremos convertirnos.



ED ANNUNZIATA

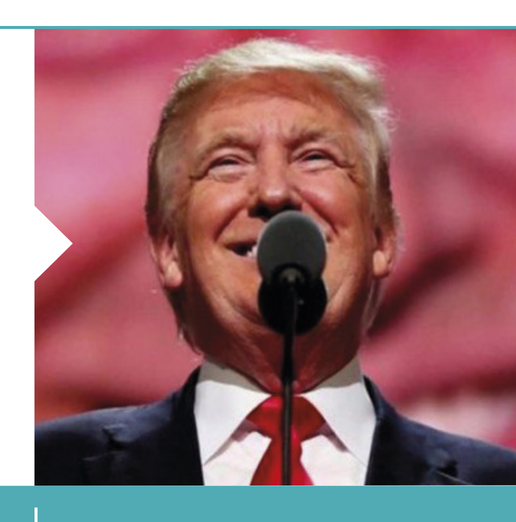
Constante como las olas

Si bien el talento es una de las virtudes obligatorias en un desarrollador, no es la única de las capacidades necesarias para crear un videojuego. La constancia, el entusiasmo y la firme convicción en la idea pueden convertirse tanto en el clavo ardiendo al que agarrarse como en aquel último que termina de sellar el ataúd...

LAS TRES MOIRAS DEL VIDEOJUEGO

Neofascismo, neoliberalismo y neocolonialismo

Vamos a empezar con un silogismo hipotético: si en todo resultado hay autor y mensaje en toda obra, entonces podemos postular una lógica somera: en todo autor hay mensaje. Ojo, no insinúo que el autor comulgue con el mensaje de ésta...



POST MORTEM: RECORE



EL FIN JUSTIFICA LOS MEDIOS



BLAZBLUE: CENTRAL FICTION



El hardware como ariete

por Fernando Conde

En los años 90, Sony se estaba hinchando a vender Walkmans. Tenía un floreciente negocio de sistemas de sonido, vídeos, televisiones y electrónica de consumo, y además se encontraba a la vanguardia de la innovación en sectores como las pantallas de cristal líquido. Por entre los resquicios que dejaba la pila de pasta en la que nadaban, el mercado de los videojuegos se percibía como banal e irrelevante.

Fue en este entorno tan poco propicio en el que la pasión (o cabezonería) de un ingeniero llamado Ken Kutaragi y la torpeza de Nintendo acabaron cambiando para siempre la industria. El señor Kutaragi era una brillante figura de los laboratorios de investigación de Sony que, viendo a su hija jugar con una Famicom, tuvo claro que el futuro estaba en los videojuegos. Kutaragi hizo algo tan poco japonés como ponerse a diseñar un chip de sonido para Nintendo a espaldas de sus jefes, que a su vez hicieron algo tan universal como cabrearse considerablemente. Fue un indicador bastante impresionante de las cualidades de Kutaragi que no sólo no le acabasen crujiendo, sino que el mismo de CEO de la compañía apoyase que aquel proyecto llegase a término. Tras la entrega a Nintendo del chip, fue también una muestra del buen trabajo de Kutaragi que se formase un *partnership* entre ambas compañías para trabajar en un nuevo proyecto: la versión para Nintendo del Sega Mega-CD (que llamaremos, en un alarde de originalidad, SNES-CD).

La idea era crear un adaptador para la Super Nintendo y una consola independiente, de Sony, compatible con el formato. Sería llamada “Play Station”, y llegó a ser presentada a la prensa en el CES de 1991.

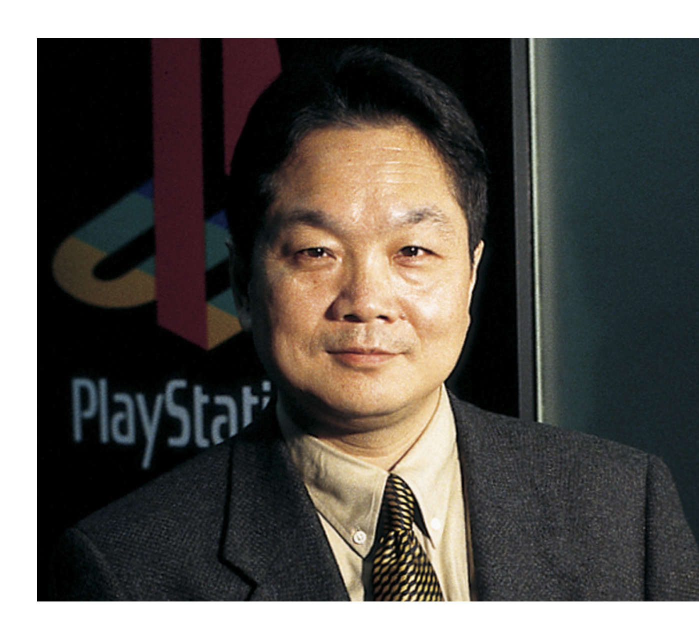
Lo cierto es que Nintendo no estaba conforme con el acuerdo que le unía a Sony: pensaba que ponía en sus manos demasiado poder sobre las licencias. Así que, mientras Sony curraba en el SNES-CD y en su consola, Nintendo cerraba a espaldas de Sony otro acuerdo con Phillips para desarrollar el mismo dispositivo que, además, anunció en el mismo CES

y al día siguiente, para sorpresa del mundo entero, Sony incluída. No entraremos en detalles sobre el infausto destino de aquel matrimonio contra natura de Philips y Nintendo, pero sí que podemos intuir que en Sony había mucho interés en proporcionar al karma munición de grueso calibre.

Fast forward, tres añitos: Sony y Sega están a punto de lanzar nuevas consolas. En Sega no lo saben, pero están a punto de ser arrollados. Sus divisiones americana y japonesa no están alineadas, no han identificado correctamente a la competencia (que creen que será la a la postre malograda Atari Jaguar de 64 bits) y, para colmo, Sony lanzaría su PlayStation más de un 30% más barata que la Saturn de Sega (y se lo restregaría cruelmente por la cara).

Pero la diferencia principal, lo que haría de PlayStation el nuevo origen de coordenadas del mundo de las consolas y convertiría a Sony en la reina de la industria, estaba debajo del capó de la máquina gris: el *hardware*. No es sorprendente que, teniendo detrás la cabeza y el corazón de una persona con la determinación de Ken Kutaragi, el *hardware* de PlayStation fuese osado e innovador. De hecho, para bien o para mal, el *hardware* de las consolas de Sony nunca ha dejado a nadie indiferente, y ha sido una de las dos partes principales de ese binomio que hace de Sony una competencia tan mortal en el sector: ser una brillante diseñadora y fabricante de *hardware* y a la vez una creadora de contenido de categoría mundial.

En la PlayStation original, el primer acierto era el concepto. Mientras que la principal rival, Saturn, venía *lastrada* por el pasado de Sega en los videojuegos 2D, y se debía principalmente a ellos y a sus *parties*, Sony no tomó prisioneros y apostó por una nueva generación de videojuegos en la que los gráficos 3D serían los reyes. Su corazón era un MIPS 32 bits, de la familia R3000A, con tecnología de Silicon Graphics (primo del que elegiría Nintendo para su 64), con 2 MB de RAM. Como muchas otras consolas de la época (por ejemplo, Saturn), se adoptó la nueva moda de los procesadores RISC frente a los CISC (el tipo del extremadamente popular Motorola 68000) usados por la anterior generación. Eran procesadores más limitados en su conjunto de instrucciones, pero que también ejecutaban éstas más



rápidamente: teóricamente, mejor adaptados para el tipo de trabajo de masticar números a dos carrillos que exigen los videojuegos.

Aquel MIPS 3035 era capaz de ejecutar 30 MIPS (millones de instrucciones por segundo) y tenía un bus de gran velocidad, un decodificador de vídeo MPEG, y coprocesadores para gestión de memoria y procesamiento 3D: un paquete extra de instrucciones matemáticas para trabajar con vectores y multiplicar matrices a gran velocidad. El tipo de cosa que podrías usar para gráficos 3D, cálculos de iluminación, transformaciones geométricas y ese tipo de hierbas. A 66 MIPS, nada menos: capaz de gestionar entre 100000 y 360000 polígonos. Sí, ya sabemos que hoy en día el controlador de la pantalla del microondas podría hacerle *bullying*, pero en ese momento aquello era una salvajada.

Pero la joya de la corona era la GPU: un procesador de 32 bits de Sony dedicado a cosas tan poco comunes en las consolas de juegos como lo eran el *dithering* (degradados), el *clipping* (recorte de polígonos fuera de escena), el *alpha-blending* (transparencias), niebla, efectos con el *framebuffer*, renderizado a texturas y multipase, fuentes de luz coloreada, o sombreado Gouraud por *hardware*, con 24 bits de color. Dieciséis millones de colores de los cua- ▸



les podía presentar hasta 153600, con treinta y dos niveles de transparencia. Una locura. Aunque en lo concerniente a 2D Saturn adelantaba por el exterior a PlayStation, en lo relativo a 3D Sony había dejado a Sega en la cuneta.

No todo estaba en el *hardware*: al final quienes hacen los juegos son los desarrolladores, y si pueden trabajar rápido y a gusto es más fácil que hagan virguerías. Comparativamente, Saturn era infernal de programar: además del salto generacional de tecnología CISC a RISC, los desarrolladores de Saturn se tenían que enfrentar a un sistema multiprocesador, algo sin precedentes en la industria y que exigía un dominio técnico muy superior. Y Sony se distanciaría aún más gracias a sus API, las herramientas que los desarrolladores tienen para hacer uso de los recursos del sistema, que en el caso de Sony eran sencillas, completas y bien pensadas. Hacer un videojuego era más sencillo, más espectacular, más barato y más rápido en Sony.

La arquitectura de la PlayStation marcó un antes y un después, y en Sony decidieron apostar por el mismo nivel de innovación y disrupción cuando se enfrentaron al lanzamiento de PlayStation 2, que tendría lugar seis años después del de su hermana pequeña. Para la CPU, se apostó por un primo del de la PS1; un primo cabreado y puesto de esteroides: el famoso Emotion Engine era otro chip de la familia MIPS, de la serie R5900, de 64 bits, con un reloj diez veces más rápido y un montón de nuevos superpoderes, como vectorización en 128 bits, coprocesadores escalares y vectoriales de coma flotante, decodificador de vídeo MPEG2... Si con la PlayStation hablábamos de decenas de MIPS (millones de instrucciones por segundo), con la PlayStation 2 medimos en GFLOPS (miles de millones de instrucciones de coma flotante por segundo). La memoria del sistema se multiplicaba por dieciséis hasta los 32 MB de RAM (del carísimo tipo Rambus).

En resumen, características propias de supercomputadoras, nunca antes vistas en un dispositivo de doméstico, que provocaron la voz de alarma entre los expertos militares y forzaron a que la exportación de la consola requiriese una licencia de tipo militar, para que no pudiese llegar al tipo de gente que podría querer usar la CPU para disparar armas menos virtuales. Y aún no hemos hablado de la GPU.

En plena fiebre de las GPU para PC, el Graphic Synthesizer de Sony era básicamente una de ellas, con 16 *pipelines*, buses de gran amplitud, 32 bits de color, Z-Buffers y Alphas de gran profundidad y gran cantidad de efectos soportados por *hardware*: *bump* y *normal mapping* (rugosidad), *mipmaps*, *render multipase*, LoD, HDR, corrección de perspectiva en texturas, soporte de geometría avanzada con puntos de control como curvas y superficies Bezier o NURBS, gran versatilidad para efectos de transparencias con *alphas* y *stencils*, HDR y soporte

de resolución hasta Full HD. Sí, en serio: Full HD. Como memoria de video dedicada tenía 4 MB, y podía acceder directamente a la memoria del sistema de manera compartida para mantener texturas que no estuviesen en pantalla.

Resumiendo, PlayStation 2 era, en el momento de su lanzamiento, una bomba nuclear gráfica, con una arquitectura totalmente única, muy difícil de comparar con su única posible rival de la época, la de la GeForce 2, cuyos máximos teóricos son muy similares. Si tenemos en cuenta que el *hardware* de consolas se explota mucho más a fondo y las resoluciones de trabajo (en aquella época) eran muy inferiores a las del PC, no es difícil explicar la superioridad tecnológica absoluta de los videojuegos de PlayStation 2 en el momento de su salida. Sony había vuelto a hacerlo, poniendo en el mercado la consola que se convertiría en el enemigo imbatible. Así, PlayStation 2 se mantiene como la consola más vendida de la historia, con más de ciento cincuenta y cinco millones de unidades colocadas, superando a su hermana pequeña (que mantiene un más que decente cuarto puesto).

Con esos antecedentes y desprovistos de todo complejo, con PlayStation 3 Sony rizó el rizo y presentó la arquitectura Cell, que sencillamente no se parecía a nada conocido hasta el momento. Desarrollado por Sony, Toshiba e IBM (STI), su propósito era el de servir de unidad de construcción para supercomputadoras, y a Sony le pareció buena idea usarlo dentro de una consola de videojuegos.

Cell, el núcleo de PlayStation 3, está formado en realidad por ocho procesadores que operan sobre una memoria compartida coherente, divididos en dos tipos: PPE (Power Processor Element) y SPEs (Synergistic Processor Elements). El PPE es un núcleo PowerPC extremadamente parecido a la CPU de su rival más directa, Xbox 360 (de hecho, el PPE de PS3 sirvió a IBM de punto de partida para el Xenos de 360), pero de un sólo núcleo y con *multithreading* de dos vías, que servía como unidad de control para los siete SPEs.

Los SPEs a su vez están formados por una SPU (unidad de proceso sinérgica, un motor de computación vectorial de 128 bits) y un MFC (controlador de flujo de memoria). Cada una de ellas tiene 256 MB de memoria local, pero pueden hacer uso de canales de memoria para acceder a la memoria general del sistema o a la de otras SPUs, que se comunican entre sí y con el resto de elementos del sistema mediante el bus EIB, formado por cuatro anillos de datos.

La GPU de PlayStation 3 es, comparada con el procesador principal, mucho más conservadora. Se trata de una GPU de NVIDIA conocida como RSX Reality Synthesizer y basada en el chip NV47, base de la arquitectura de NVIDIA GeForce 7800. Dispone de 256 MB de memoria de vídeo GDDR3, con veinticuatro *pixel shaders* y ocho *vertex shaders*, capaces de dar hasta 211 GFLOPS y un *fillrate* máximo de 13,2 gigatexels con hasta 128 bits por píxel. ▸



No es difícil imaginar que la potencia que este sistema es capaz de desplegar era absolutamente brutal para la época, posiblemente sin parangón. Sin embargo, como decía el anuncio, la potencia sin control no sirve de nada, y ahí comienzan los problemas: Cell es sencillamente demasiado difícil de controlar.

Estamos a principios del nuevo milenio: la programación paralela es una disciplina muy estudiada pero poco practicada, todavía restringida a los ámbitos académico y científico. Los videojuegos son productos de alto riesgo, con costes de producción muy elevados y en los que cada día de desarrollo cuesta una pasta que erosiona la rentabilidad final del producto. Hay que terminarlos rápido, no sólo bien. Y los rivales, Microsoft, con su Xbox 360, han apostado por la simplicidad. No sólo su sistema se parece mucho más a un PC, es que sus entornos de desarrollo y API son infinitamente más fáciles de usar (si hay algo en lo que Microsoft tiene experiencia es en entornos de desarrollo).

Xbox 360 posiblemente fuese menos potente, pero exprimirla a fondo era más fácil. Mucho más fácil. Tanto que, puestos a hacer un desarrollo multiplataforma, el camino evidente era hacer la versión para Xbox 360 y luego adaptarla (cortar grande y encajar a patadas) para PlayStation 3, por lo que la mayoría no explotaba adecuadamente su potencial. De hecho, ambas acabaron la competición de su generación en un empate técnico de ventas: dependiendo de la fuente, una u otra vendió un par de millones más que su competidora, en todo caso un poco por debajo de los noventa millones de unidades. Para Sony, la reina indiscutible de la industria, haber pasado la generación completa a rebufo de su rival, al que sólo logró alcanzar al final del ciclo de vida de la consola, fue una constante china en el zapato.

Por otro lado, esta tercera generación de Sony es también la generación en la que todas las consolas debieron demostrar su capacidad para innovar en sistemas de control, invirtiéndose las tornas: mientras que Microsoft se pasaba de frenada con Kinect, un sistema de escaneado 3D extremadamente sofisticado, Sony lanzaba Move, basado en cámaras convencionales y mandos con marcadores luminosos que resolvía sin complicar en exceso. El tiempo ha dejado claro cuál era la apuesta más adecuada para perdurar en el tiempo, y mientras Kinect ha quedado bastante en desuso, Move sigue más vivo que nunca.

No es de extrañar que para la cuarta generación de su consola, Sony decidiese no arriesgar y lanzar el más *aburrido* de sus dispositivos, por lo menos desde el punto de vista del *hardware*: básicamente, un PC Small Factor bastante bien pensado, basado en la microarquitectura AMD Jaguar, un SoC pensado inicialmente para dispositivos de bajo consumo, con ocho *cores*, una GPU ATI (comparable a la 7870) y 8 GB de RAM. Una configuración extremadamente similar a la de su más directa rival, Xbox One, que comparte arquitectura de CPU, GPU y cantidad de memoria.

Pero incluso a igualdad de arquitecturas, Sony se las arregla en esta generación para superar a su rival. Si bien Xbox One es levemente superior en procesador (por velocidad de reloj), la elección de GPU de Sony es un 50% superior a la de Xbox One (por lo menos sobre el papel), y la memoria GDDR5 de Sony es radicalmente más rápida que la DDR3 de Xbox



«LO QUE HACE DE SONY UNA COMPETENCIA TAN MORTAL EN EL SECTOR ES SER UNA BRILLANTE DISEÑADORA Y FABRICANTE DE HARDWARE»



One, que compensa levemente esta diferencia con una memoria ESRAM interna de altísima velocidad.

El movimiento le ha salido bien a Sony: ciertamente, esta consola ha tenido que ser de las más rápidas y baratas de su historia en diseño y fabricación, siendo como ha sido un ejercicio de conservadurismo, y no deja de representar la *madurez* de una industria que apuesta por soluciones *cost-effective* en vez de ir a la ostentación tecnológica de generaciones anteriores. Y todo, sin renunciar a la supremacía, por lo menos frente a su rival Xbox One, a cuyos juegos siempre aventaja en resolución y fps. Sin embargo, para los aficionados más *hardcore*, esta generación deja un sabor agridulce, siendo la primera que nace con una generación tecnológica de desventaja sobre el PC en cuanto a GPU, agravada por la evolución desaforada que han sufrido las GPU de PC en estos dos años.

Como para compensarlo, Sony es sin embargo capaz de dar la sorpresa y presentar el primer sistema de realidad virtual para consolas doméstico, basado precisamente en Move, que adelanta por la derecha en usuarios a los dos pioneros de la industria: Oculus y HTC. Su solución usa como sistema de *tracking* la cámara de Move y presenta un casco de VR moderno y bien terminado, con panel OLED Full HD y una tasa de refresco de 120 Hz, colocándolo en el mercado antes incluso de que su competencia haya podido ni anunciar su respuesta.

Lo cierto es que el momento actual de esta carrera por el *hardware* de Sony es posiblemente de los menos interesantes de su historia, con la arquitectura más conservadora (o aburrida) de todas las que ha presentado, y una evolución de la misma para actualizar la generación llamada PS4 Pro (algo inédito a tres años de su salida) que se ha basado en aumentar la velocidad de proceso de la CPU y colocar una segunda GPU junto a la primera. Una solución elegante y efectiva, pero en mi opinión poco interesante y sin duda lejos de lo requerido para competir, a nivel tecnológico, con la futura Scorpio. Lo que no está tan claro es que lo necesite, habida cuenta de la otra gran especialidad de Sony: conseguir reunir catálogos de primera categoría, capaces de vender consolas casi por sí solos. En todo caso, y a tenor de su trayectoria, dudo mucho que los diseñadores de *hardware* de la casa japonesa hayan dicho su última palabra. Pero eso será otra historia.



EN LA GUERRA, ÁNDATE CON MIL OJOS

Patapon

por Elena Flores

Ni siquiera eres consciente de que *eres*, pero desde el primer segundo de tu existencia te han arrullado los latidos del corazón en el vientre materno: «*pu-pum, pu-pum, pu-pum*». De camino al colegio, tamborileas con los dedos en la ventana al ritmo del último *hit* que suena en tu iPod: «*tap, ta-tap, tap, ta-tap*». Aprietas de forma ausente pero metódica el pulsador del bolígrafo mientras oyes, sin escuchar, la verborrea de tu profesor en la universidad: «*click, click, click*». Llegas a casa tras un día agotador en el trabajo y al meterte en la cama, te reciben los acompasados ronquidos de tu pareja: «grrr... fiuu, grrr... fiuu». Pitágoras defendía que había música en el universo y, analizando los sonidos que nos acompañan día a día, bien podemos afirmar que tenía razón. No obstante, aquí no hablamos de música, sino de algo mucho más simple: el ritmo. Un concepto tan inherente al ser humano que fue el cimiento perfecto sobre el que edificar una de las propuestas más frescas y sobresalientes de la primera portátil de Sony. "*Pata*" es la onomatopeya japonesa para referirse al sonido de los pasos al marchar; "*pon*" hace lo propio con el ruido del tambor que arenga a los ejércitos. No hace falta más para triunfar en la guerra.

2006. Mientras carga el *portfolio* web de Rolito, un puñado de simpáticos ojitos dotados de brazos y piernas hacen más amena la espera gracias a una sencilla animación *flash*. Dentro, paletas de colores complementarios, sencillos diseños vectoriales basados en el silueteado negro y mucha, mucha imaginación. No hicieron falta más cosas para que SCE Japan Studio se enamorase de la obra de este grafista, que transpira por todos los poros su declarado amor por el arte precolombino. Tras el éxito que supuso el transgresor 'LocoRoco', salpimentar las ilustraciones de los simpáticos ejércitos de Rolito para convertirlos en la nueva sorpresa de PSP era, sin duda alguna, el siguiente paso natural a dar. El contexto ya estaba ahí: un cielo salpicado de flechas, enemigos gigantes de mirada camaleónica y enorme boca y centenarios árboles tapizando el horizonte. Hiroyuki Kotani no tuvo ninguna duda: en su mente se gestaba un juego de ejércitos comandados al son de los golpes de un tambor que resonase en las entrañas de la tierra. Como excepción, el flujo normal de concepción del videojuego se invertía, y todo el desarrollo pasaba a estar a merced del apartado artístico: la obra de Rolito fue el pilar sobre el que se estructuró 'Patapon', y no a la inversa.

El género musical siempre ha brindado unas mecánicas bien definidas y prácticamente aisladas de cualquier otro *gameplay*. Únicamente el contexto sirve como ilusión para hacernos creer que jugamos a algo diferente; puedes estar bailando, conduciendo una nave, aporreando un tambor o tocando un solo de guitarra, pero la máxima es siempre la misma: el juego te pide una acción en un momento concreto, y si no se la das, has fallado. La melomanía del *Quick Time Event*. Si los gráficos de Rolito fueron tan especiales como para invertir el proceso de producción natural del videojuego, haber limitado sus mecánicas a *otro título musical más* habría sido poco menos que un insulto a la obra. No obstante, Kotani ya había solventado inconscientemente este problema cuando se imaginó su nueva creación: un ejército marchando al son de tambores de guerra requería que el jugador se situase en la tesitura de decidir la mejor manera de llevar el ritmo. La condición de victoria, por tanto, no la marca ▸

lo bien que toquemos la melodía para arengar a nuestras tropas, sino que éstas consigan alzarse victoriosas.

Para ello, contamos con cuatro tambores que emiten diferentes sonidos: *pata, pon, don* y *chaka* al pulsar cuadrado, círculo, equis y triángulo respectivamente. Mediante canciones que combinan cuatro de estas notas, hacemos que los patapon avancen, ataquen, se defiendan o retrocedan, entre otras acciones. El *tempo* lo marcan los compases de cuatro por cuatro que intercalan siempre la misma secuencia: tocamos la melodía con los tambores y los patapon ejecutan la orden mientras la repiten, cantando. Si conseguimos encadenar varios compases sin fallar, nuestro ejército entrará en modo *fever* y su desempeño en la batalla se verá potenciado. Si fallamos o dejamos de tocar, el ejército se detiene y no realiza ninguna acción hasta que retomemos el ritmo de nuevo. La partida termina cuando el último soldado muere. Aquí reside la magia de 'Patapon': gracias a la simpleza y libertad de su mecánica musical no requiere la habilidad que normalmente demanda el género, sino que cualquier persona puede disfrutar de su propuesta. ¿Eres capaz de marcar un ritmo sencillo con los dedos en la mesa? Entonces, no tendrás problema para jugar.

Romper con las restricciones del género junto con la naturaleza de la obra de Rolito permitió que alrededor de 'Patapon'

«TODOS LOS ASPECTOS DE 'PATAPON' HACEN QUE NOS SINTAMOS UNA VERDADERA DEIDAD QUE SE PREOCUPA POR SUS CRIATURAS»



creciese un verdadero ecosistema y no otro mero envoltorio narrativo. Podemos gestionar un máximo de tres batallones para componer nuestro ejército, cada uno de ellos formado por un tipo de patapon diferente con sus propias estadísticas. Gracias a los objetos y el ka-ching —la moneda del juego— que conseguimos en las misiones, podemos crear patapons más poderosos y equiparlos con diferentes armas, cascos y escudos. Este componente RPG, no obstante, no está implementado con la maestría con la que se incluyeron otros aspectos del título: 'Patapon' no se rige por la máxima de «más vale maña que fuerza», ya que contar con un ejército fuerte será muchas veces la única manera de superar un nivel especialmente complicado, a pesar de que nuestra ejecución musical sea impecable. La prueba de la importancia de esta faceta la da el propio juego al permitirnos repetir indefinidamente los niveles de los jefes —cada vez con una dificultad mayor— y los denominados niveles de caza para poder subir el nivel de nuestras tropas; acciones que acabaremos repitiendo de manera mecánica sólo para poder avanzar en la trama.



El hecho de que la narrativa y el mundo de 'Patapon' no sean su baza diferenciadora no hace que estos aspectos estén descuidados: todo lo contrario. Nuestra posición rompe la cuarta pared al personificar al ser supremo de los patapon, Kami, encargado de dar las órdenes en el combate mediante los tambores. Los patapon, a través de la pantalla, hablan con nosotros, hacen coros para llevar el ritmo de nuestro tambor, nos amenazan con el puño cuando nos equivocamos de melodía, nos vacilan cuando les ordenamos ejecutar acciones que no tienen sentido (por ejemplo, atacar si no hay enemigos) y se parten de risa cuando se tropiezan al correr. Todos estos hechos hacen realmente difícil no enamorarse de esos pequeños ojos saltones con brazos y piernas, y refuerzan nuestro papel en el juego, convirtiéndonos en una deidad que verdaderamente se preocupa por sus criaturas. Aquí, de nuevo, brilla la mano de Pyramid y SCE Japan Studio, que ya jugaron esta misma baza con éxito con 'LocoRoco' y sus adorables bolitas de colores. El secreto para tener el mejor ejército de esbirros es que consigan que te encariñes con ellos. La guinda que corona el pastel viene de ▶

¡Don, do-don, do-don!

El tambor *don* nos permite tocar una única melodía que requiere que los patapon estén en modo *fever* para activar los denominados milagros, una mecánica que juega un papel fundamental en algunos niveles. Tras repetir una serie de compases, conseguimos influir en las condiciones climatológicas para que, por ejemplo, llueva —lo que nos permite, por ejemplo, atravesar un árido desierto— o sople el viento —para que nuestras flechas lleguen más lejos—. Lejos de aportar variedad al juego, el hecho de romper el combo que llevábamos antes de tocar, y que la duración de los milagros sea limitada y tengamos que repetirlos varias veces en el mismo nivel, vuelve las fases en las que son imprescindibles bastante tediosas.



Que no falten los minijuegos

Conforme vayamos completando los niveles, el poblado patapon se irá expandiendo y dando cabida a otros personajes que nos plantean minijuegos para conseguir materiales. La idea sería brillante si consiguiese aligerar la mecánica del *farmeo*, pero únicamente la vuelve más aburrida, ya que los ritmos que tenemos que llevar sí están prefijados y apenas varían por mucho que repitamos el minijuego.

la mano de la fantástica banda sonora que acompaña al juego, pues ¿qué sería de cualquier título musical sin una buena *OST* a las espaldas? Nuestras tropas comenzarán cada nivel con sosiego e irán viniéndose arriba conforme encadenamos golpes en el tambor: los patapons comenzarán a hacer coros, a cantar en uno de esos idiomas inventados intrínseco a cualquier personajillo adorable y a acompañar nuestra percusión con sus escudos y pasos. La melodía de fondo de cada fase provoca variaciones en el estilo de las arengas que entonan los patapons y, a pesar de que únicamente podamos interpretar un puñado de canciones, cada nivel del mundo de estos simpáticos ojitos tiene su propia y definida seña de identidad musical. Ver a los patapons en pleno *fever*, dando saltos y cantando a voces es un auténtico espectáculo. El ejército parece estar realmente vivo, y nuestro vínculo con ellos vibra junto a los tambores.

Los ojos son el espejo del alma, y el alma de 'Patapon' es sencilla, divertida y entrañable. El flechazo de Kotani con el arte de Rolito era lo suficientemente transgresor como para no haber llegado a buen puerto, y acabó desembocando en una saga de tres entregas que ostenta el honor de aparecer en cualquier lista de imprescindibles de la primera portátil de Sony. A veces, por sus defectos, uno se pregunta qué funcionó tan bien en 'Patapon' como para que una mezcla de dos géneros de nicho fuese tan exitosa; entonces, te sorprendes a ti mismo cantando «*pata-pata-pata-pon*» mientras caminas hacia la parada del autobús, y todo cobra sentido.



AQUELLO QUE NOS HACE HÉROES

Heavenly Sword

por Israel Fernández

El mito es el que sigue: en el año del caballo de fuego, una deidad se reencarnaría en mortal, conduciendo a su pueblo a un glorioso futuro, promesa de prosperidad. Tiempo atrás bajó de los cielos, liberando al mundo de una fuerza maligna, equilibrando a su contrario. Venció y, como obsequio protector, dejó una espada celestial. Los hombres se masacraron por poseerla. Hasta que la propia espada despertó y comenzó a beberse la cólera de sus portadores. Se transformó en maldición. ¿La solución? Custodiarla y aguardar al retorno del guerrero. Pero la profecía no salió como se esperaba: nace Nariko, *el trueno* que arrastra la muerte de su madre en pleno parto, presagio de fatalidad. El Amo Shen, padre de la niña, nunca perdonaría semejante afrenta.

El resto es una caterva de *bosses* propia del imaginario de Hideo Kojima en sus años más febriles, y mecánicas protocolarias de combo-bloqueo-tajo por la espalda: dos niveles, superior (a distancia) e inferior (cuerpo a cuerpo) con patrones de ataque basados en tres colores —azul para golpes rápidos, naranja para ataques cargados ideales para romper guardias, y rojo, el imparable—. Fin. ¿Qué demonios pinta un vulgar machacabotones en un número dedicado a una marca con veinticinco años de solera? Lee, y deja de hacer preguntas.

La primera pista la encontramos en ese *opening in media res*: el año citado podría corresponder a 1906, cuando detonó en China la guerra contra el opio que dio pie a la Revolución de Xinhai: la etapa purificadora. Mientras, en Japón vivían la borrachera del triunfo tras la victoria del ejército imperial sobre Rusia. Las reminiscencias a Ezequiel 33:6 tampoco son accidentales: no hay venganza sin derramamiento de sangre.

Ninja Theory es un estudio inglés de sangre australiana. Su debut lúdico comenzó con 'Kung Fu Chaos', una suerte de 'Super Smash Bros. Brawl' para la primera Xbox. Su ADN se puede rastrear en la saga 'Rag Doll Kung Fu', e incluso en aquel horroroso 'PlayStation All-Stars Battle Royale', donde Nariko, háblame de iconos, hace acto de presencia. Fundado como Just Add Monsters a comienzos de siglo, su primer acercamiento a 'Heavenly Sword' data de 2001. Por entonces, el proyecto olía a 'Shenmue' mezclado con 'Prince of Persia' y bastante de 'Bujingai', aquel olvidado de Taito para PlayStation 2. Un juego que rinde culto a todo ese cine *wuxia* de Zhang Yimou —compartiendo aroma con novelas como las de la Trilogía del Cóndor—, con la firme promesa de ser distinto, huir del hosco y ruidoso reinado de 'God of War'. Claro, la Nariko que conocemos pasó por un puñado de transformaciones antes de convertirse en portadora de la Espada Celestial. El dibujante Alex Taini, habitual del estudio, es el responsable de ese pelazo *medusiano* que grita libertad, y Laura Kippax, jefa de diseño de personajes, la hechicera que convirtió una ilustración 2D en una mujer tridimensional. Una mujer que ama, que odia, que se contradice y que ostenta el récord internacional de espadazos a señores con orinal sobre la cabeza.

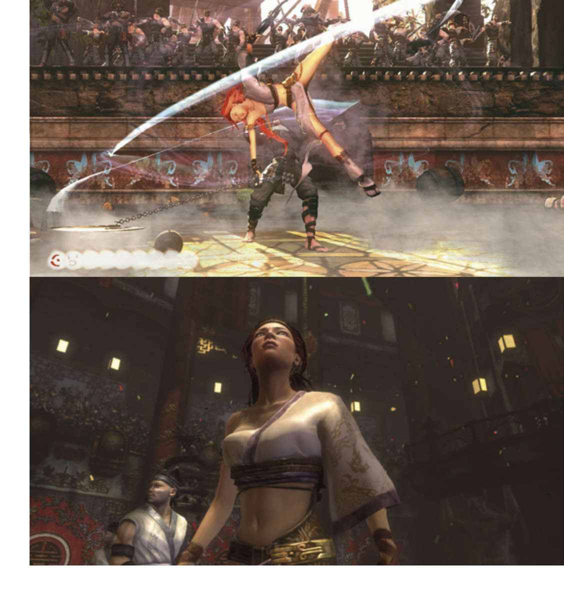
Durante años se ha venido reivindicando a Bayonetta como baluarte del empoderamiento femenino, por medio de subterfugios a cuál más canalla. La *pin-up* caprichosa utilizada por su propio padre, que pide atención en vez de turno de palabra. Nariko es el viento del cambio, quien porta el castigo por voluntaria ▸



y sacrificio, hasta las últimas consecuencias. Mientras Bayonetta disfruta aniquilando rivales, Nariko sufre. No es que 'Heavenly Sword' supere el test de Bechdel, es que grita a esos jugadores tradicionalistas que si esperan un héroe lo van a encontrar. Pero los héroes no son dioses. No por nada Ninja Theory asumió el *reboot* de 'Devil May Cry': aquello que 'Bayonetta' hereda del juego de Kamiya y Mikami, lo reformula el estudio de Cambridge con la audacia adquirida en 'Heavenly Sword'. «Si Nariko hubiese nacido varón se habría cumplido la profecía de que un guerrero celestial conduciría al clan a una gloriosa victoria»; «¿Qué puede hacer un angelito semidesnudo?»; «¿Qué es este número, ballet?». Salpicados aquí y allá, Ninja Theory pone voz a esos señores plañideros que, a renglón seguido, tendrán la cabeza separada del torso.

Claro, como *hack and slash*, 'Bayonetta' es intachable: rejugable, inagotable, líquido, con la profundidad de un RTS y el carisma de las mejores *magical girls*. 'Heavenly Sword' tropieza, se resiente de graves ralentizaciones en las transiciones entre niveles, no hay ni rastro de sincronización vertical ni limitador *fps*, y de la sincronía labial ni hablamos. Aunque también hay que prestar atención al proceso: 'Heavenly Sword' nació y murió hasta tres veces. Primero en Xbox, después en 360 y finalmente en PlayStation 3. Sony metió la zarpa y vió buen material para un exclusivo. Resultado: mediados de 2005, y en Ninja Theory recibieron los manuales del *press kit* en estricto japonés. A Sony se le daban bien las promesas fatuas y los eslóganes ampulosos: colaborar con estudios extranjeros ya era otro cantar.

Y en un acontecimiento al que no asistíamos, tal vez, desde 'Metal Gear Solid', 'Heavenly Sword' goza de un equipo de doblaje de alto copete: las voces de Robert De Niro, Natalie Portman o Michael Douglas. Y así en cada uno de los doce idiomas que incorpora el Blu-ray. ¿Y qué me dices de la captura de movimiento? A caballo entre CS Sound en Nueva York, Weta Digital en Nueva Zelanda y Atops en Francia. Cuenta la leyenda que el hermano de Tameem Antoniades, cofundador de Ninja Theory, trabajaba en un banco como consejero y coincidió que Andy Serkis, el eterno Gollum de 'El Señor de los Anillos', fue a pedir una hipoteca. Tameem rogó a su hermano que le mostrara un vídeo de planificación de personajes. El resto es historia. Andy se implicó en la dirección, incluso en el guión, colaborando con una joven Rhianna Pratchett. En el elenco podemos encontrar estrellas como Anna Torv, compatriota de la también australiana fundadora del estudio, Nina Kristensen. ¿Y el sonido? Flamante 5.1 y banda sonora del compositor de ascendencia india Nitin Sawhney, apoyado por la Orquesta



Filarmónica de la Ciudad de Praga, donde se dan la mano las texturas étnicas de coloratura árabe con los fraseos orientales, la épica hollywoodense con arpegios íntimos de guitarra en el menú de inicio.

'Heavenly Sword' tenía que vender consolas: PlayStation 3 sufría un inicio tibio con aquellos 599 eurazos de lanzamiento y, en apenas un año, las cuentas seguían arrojando pérdidas. Este juego debía hacer *check* y cumplir con los modismos y tendencias del mercado: coleccionables en forma de *artwork*, movimientos desbloqueables, y aprovechar la nueva cacareada funcionalidad de DualShock 3 —Sixasis, un mero giroscopio que ahora incorpora ese móvil de 60 € que compraste en vacaciones—. Pero las expectativas eran demasiado altas. O, tal vez, en aquel septiembre de 2007



aún no estábamos preparados para la alta cocina: a 'Heavenly Sword' se lo tachó de paticorto, de escaso. ¿Cómo vas a rentabilizar la inversión en apenas cinco horas? El jugador es indómito, no atiende a excusas, siempre quiere lo mejor o cree que lo quiere porque así se lo han vendido. 'Heavenly Sword' es salsa concentrada, no hay trámite abierto entre el punto A y el punto B, no escalas una puta montaña, es una sucesión de *set pieces* disparadas como una metralleta, con QTE rápidos —en la segunda vuelta, con nuevo nivel de dificultad desbloqueado, se vuelven prácticamente inalcanzables—: batalla campal y jefe de nivel; flechazos en los ojos y jefe de nivel. Y así. Un *hack & slash* para degustar cada cierto tiempo. Y la implementación del Sixasis funciona: si la animación *arrow time* de clavar un virote entre ceja y ceja no satisface, no sé, ¿te has tomado el pulso? Pocas cosas mejores que hacer diana dos veces seguidas en la misma testa antes de que el cuerpo toque el suelo. 'Heavenly Sword' quiere que bailes la danza de la muerte en torno a pilas de cadáveres, desea que sientas ese movimiento propulsado por una espada viva, un alma que devora a su portador hasta convertirlo en mito literario.

En una ideología similar a la llevada por Microsoft con 'Ryse: Son of Rome', su *hack & slash* debutante para Xbox One, Sony asumió que inversión no es igual a éxito. Y Ninja Theory trabajaría en multiplataforma con el mismo ahínco revolucionario, con ese afán por la *sci-fi* antitética propia de Richard Kelly y ese anhelo ideológico de quien sabe que se puede hacer mejor. Una mujer saboreó la furia y gracia de sus estocadas. Los chavales recogieron 129 emblemas. Y la crítica siguió valorando por apartados.

Si algo dan los años es perspectiva. Y si algo arrebatan, es mitomanía. A 'Heavenly Sword' le siguió un serial de cinco episodios animado por Chase Animation Studio, una película CGI muy bien resuelta y un par de tebeos. El resto es *fanfiction*. A veces la profecía se presenta velada premeditadamente. A veces creemos domeñar aquello que nos amarra con silencios ladinos. Es el principio de la hermenéutica. El videojuego, como género mutante, construye sobre alegorías ajenas. En tiempos sin mensaje, donde se difumina la narración del juego con la interpretación (capciosa) del jugador y ese rollo de emparentar imposibles, 'Heavenly Sword' corta al medio debates taimados de impostores y gañanes. Y sí, merece estar aquí.

SEGUNDA ESTRELLA, A LA DERECHA

Tearaway

por Luis García

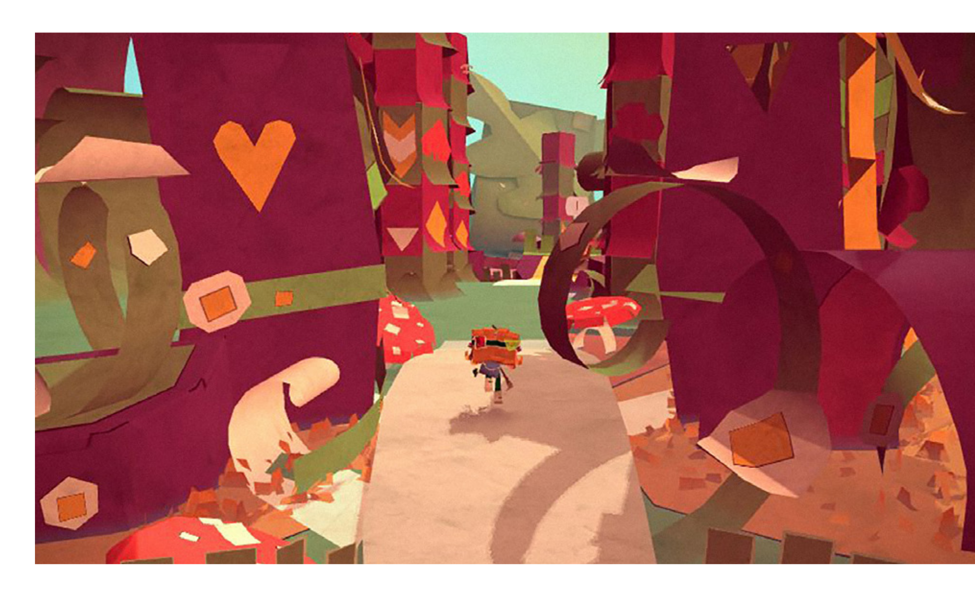


Posiblemente se haya apoderado de ti la nostalgia al recordar ser aquel niño que reía despreocupado ajeno a cualquier responsabilidad, que jugaba en unos columpios que suponían su primer parque de atracciones, que ansiaba una merienda que jamás fallaba a la salida del *cole*... Todo aquello dependía de nuestros padres, incluso la tranquilidad de nuestros sueños, velados en muchas ocasiones por la narración de sus hipnóticos cuentos. Historias que en cierto momento pasaron a ser nuestras, coincidiendo con la adquisición de esa habilidad para entender lo que los símbolos impresos contaban. Cuentos que nos acompañaban siempre, que nos servían de inspiración para crear nuevas aventuras en nuestro, por aquel entonces, dilatado tiempo libre. Si a ti también te invade la melancolía, estás de enhorabuena: existe un videojuego que esconde una invitación directa a ese cándido pasado.

'Tearaway' da comienzo con una conversación entre dos voces con matiz experimentado: una masculina y otra femenina. Casi sin tiempo para situarnos, vemos un elemento reconocible: nuestra cara de sorpresa se está reproduciendo en pantalla y, por acto reflejo, haremos alguna mueca, confirmando que el juego nos está capturando en tiempo real. Las dos voces charlan entre ellas en tono curioso, preguntándose quién es ese desconocido que les ha despertado, refiriéndose a nosotros como "Tú". De ahora en adelante, así se dirigirán a nuestra figura y, para hacerlo correctamente, nos pedirán que seleccionemos nuestro sexo. Una vez hechas las presentaciones, formularán una pregunta que no espera nuestra respuesta: «¿crees que podremos conseguir una buena historia con éste?».

Media Molecule, el estudio al que debemos la obra, nos invita a formar parte directa del desarrollo de la historia que está a punto de comenzar. «Éste no es tu mundo. Éste es un mundo de historias viejas, leyendas y antiguos cuentos. Tradición. Pero hay historias que hemos oído miles de veces». Sin más preámbulos, nos convertiremos en los *nuevos ingredientes e inspiración* del mundo paralelo que estamos sujetando en nuestras manos. Acto seguido nos pedirán que agitemos la consola para así crear un agujero que servirá de puente entre nuestro mundo y el suyo. Un vínculo que provocará la aparición del verdadero protagonista de la historia y que dará comienzo al juego. La muestra tan prematura de varios de los recursos que esconde en su código no es casual: 'Tearaway' consigue con ello captar toda nuestra atención.

El protagonista no es otro que un sobre al que le brotarán brazos y piernas para poder conseguir su objetivo: entregar su mensaje a *su Tú*. El juego nos permitirá escoger entre Iota o Atoi, nombres que hacen referencia a su sexo. A continuación, veremos cómo empiezan a caer de nuestro mundo, a través del agujero que hemos creado, los principales enemigos a los que deberemos hacer frente. Con el nombre de *pedacitos*, se nos muestran cíclopes en forma de cubo que recuerdan a los graciosos minions o a los propios patapons. Esta simpática apariencia no les librará de su animadversión hacia nuestro mensajero, al que intentarán arrebatar las dos vidas de las que dispone ya sea acechándolo, saltando desde torres conformadas por varios de ellos o desde lo alto de unos zancos. En la primera ocasión en que nos enfrentemos a estos adversarios pasaremos un tutorial que nos enseñará a utilizar el táctil trasero de la consola como herramienta para liquidarlos, ▸

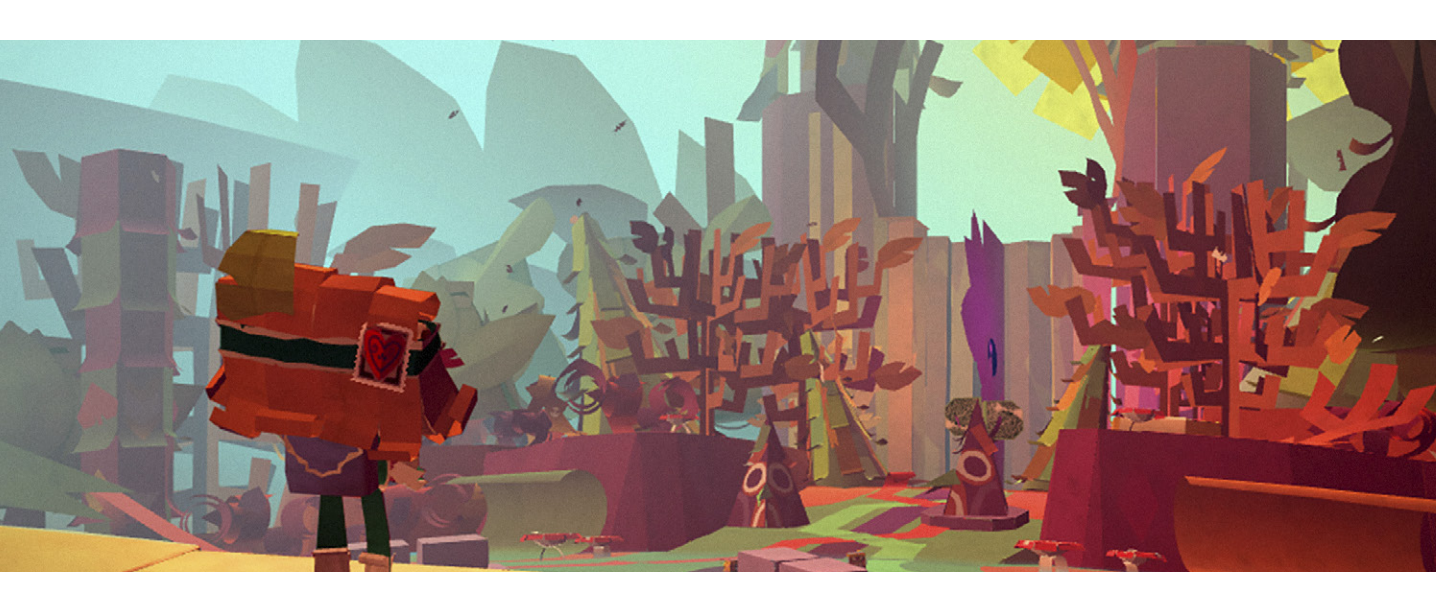


haciendo que impacten contra algún elemento. En las zonas habilitadas para ello veremos aparecer la primera falange de nuestro dedo índice, previamente personalizada a través de la selección del tono de piel y el tamaño pequeño o grande de nuestra mano. La incursión de elementos de nuestra realidad en el juego, como estos portales, logrará que tengamos la sensación de sostener un universo real entre nuestras palmas.

Tras salir airosos de la batalla, entraremos en el primero de los dieciséis niveles que ofrece el juego. Acompañaremos a Iota/Atoi por prados primaverales, bosques frondosos, puertos pesqueros e incluso laboratorios científicos, siendo el papel rasgo común entre tan variado escenario y gran reclamo visual de este universo. Desde los edificios a los NPC, todos los elementos que nos cruzaremos estarán hechos de este material. Esta característica deja entrever el ecologismo que se respira en el título, un cuento infantil creado sobre un mundo hecho a partir del reciclaje del papel, con una fuerte presencia de la vegetación y un mensaje a favor del cuidado de los personajes no jugables, animales del bosque en su gran mayoría. Desde ardillas, búfalos, renos y cochinos hasta wendigos, figura extraída de las leyendas de los indios algonquinos, pueblos que también aportarán plumajes y máscaras al estilismo del juego. Todos estos rasgos convierten al universo creado por Media Molecule en un escenario apetecible e inocente, idóneo para el desarrollo del cuento.

El avance dentro de la historia dependerá de nuestro éxito complaciendo a los NPC que encontremos por los niveles. Éstos nos solicitarán acabar con la amenaza de los pedacitos, recoger ciertos elementos del escenario o tareas tan sencillas como crear un adorno a partir de las cartulinas virtuales que el juego pondrá a nuestra disposición. Muchas veces tendremos la sensación de ser un simple chico de los recados, sensación justificada por el uso de la pantalla táctil o la cámara de fotos trasera de la consola, que servirá para decorar el escenario, otorgando así algo de variedad a las acciones que realizamos dentro del juego. Una variedad necesaria debido al bajo nivel de dificultad que presenta el juego,

«TEARAWAY ES UN DULCE VIAJE A NUESTRA INFANCIA USANDO COMO PUENTE VIRTUAL NUESTRA PLAYSTATION VITA»



salvo en el último tercio del mismo, donde el avance por las plataformas se vuelve más exigente debido al uso de los acelerómetros de la consola, necesarios para desplazar superficies. Esta manipulación se repetirá durante toda la aventura, ya sea a través de la inclinación o del uso de la pantalla táctil. Recordemos que estamos metidos en un mundo paralelo, por lo que nuestras acciones sorprenderán a los habitantes del juego, que mirarán embelesados hacia el cielo, donde una cara reconocible les estará observando en tiempo real.

Esta ubicación del *Tú* en el lugar que ocuparía el Sol permitirá a Iota —o Atoi— mirarnos de vez en cuando. Una mirada de amor que ayudará a forjar un lazo entre el personaje y el jugador, reforzando la sensación de estar inmerso en un cuento.

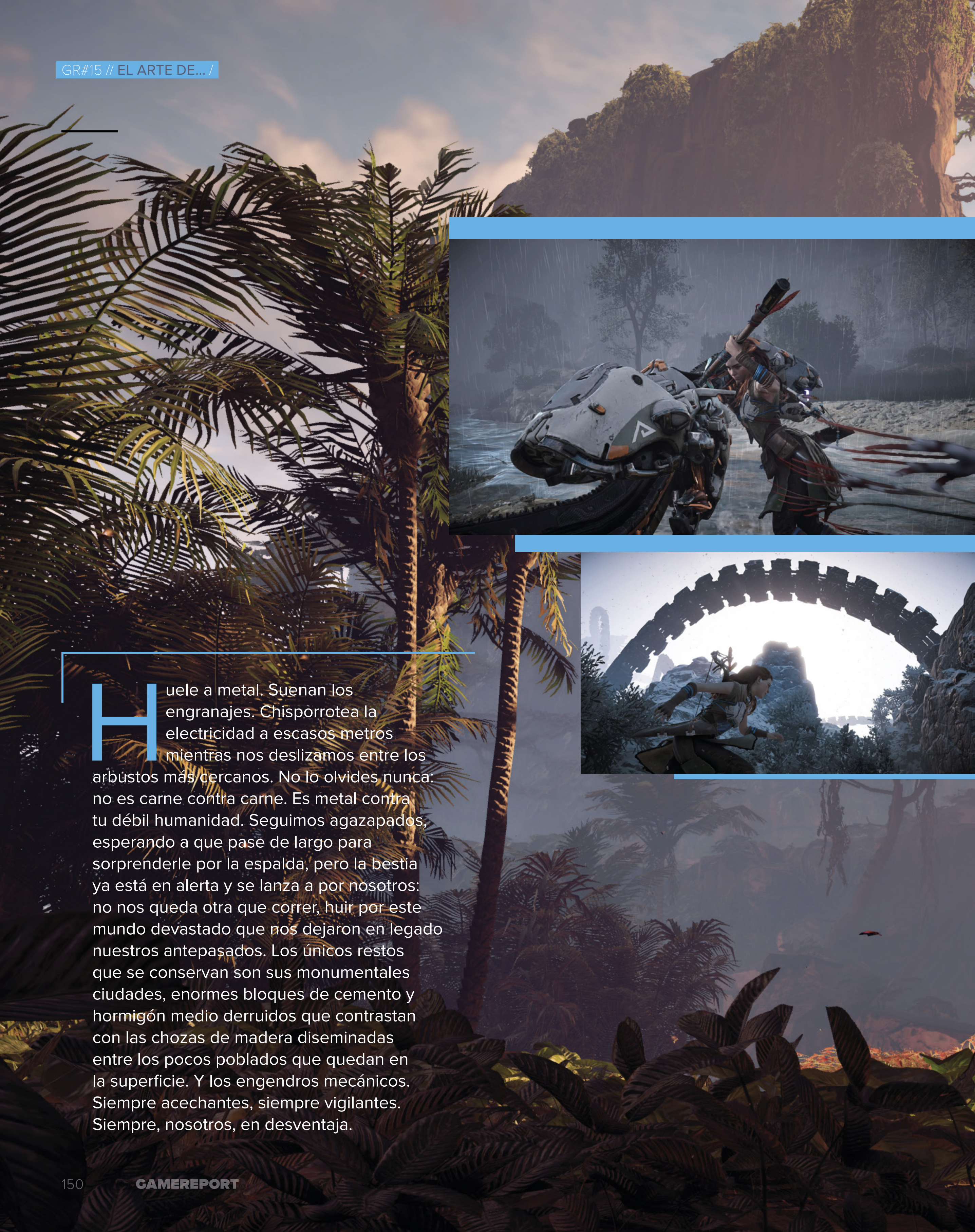
En ciertas ocasiones, se nos solicitará grabar nuestra voz, incluso hacernos *selfies* para que el juego pueda colocar carteles en cierta zona del escenario, acciones orientadas a hacernos sentir coprotagonistas de la historia. Por desgracia, esta propuesta tan romántica cojea a nivel jugable debido al ya mencionado bajo nivel de dificultad. Consciente de ello, Media Molecule introdujo la búsqueda de múltiples coleccionables, intentando que la historia no fuera un simple paseo. Desde la serpentina que hará la vez de moneda del juego, necesaria para desbloquear atuendos para el protagonista y lentes para su cámara, a regalos y elementos privados de color que deberemos fotografiar para devolverlos a su estado natural. Un relleno que no será suficiente para recordar al juego por su apartado jugable.

'Tearaway' logra el objetivo de hacernos partícipes de un cuento, volvernos niños ajenos a su realidad introduciéndonos en otra que alterna plataformas con zonas abiertas, siguiendo los pasos del primer 'Super Mario' tridimensional. Una experiencia relajada, endulzada con una más que loable banda sonora repleta de sonidos de instrumentos de cuerda y viento, intercalada con alegres cantares de pajarillos silvestres. Podemos hablar de un juego necesario, a pesar de sus carencias, debido a esa curiosa mezcla de plataformas dopado tecnológicamente y una vuelta a la niñez más pura acompañando a Iota/Atoi en su camino hacia su destino. Media Molecule nos ofrece una historia sobre la amistad y el compromiso, desprendiendo amor por la naturaleza y respeto por la fauna, y esto, en los días que corren, no es cualquier cosa.

El arte de...
Horizon Zero Dawn







Huele a metal. Suenan los engranajes. Chisporrotea la electricidad a escasos metros mientras nos deslizamos entre los arbustos más cercanos. No lo olvides nunca: no es carne contra carne. Es metal contra tu débil humanidad. Seguimos agazapados, esperando a que pase de largo para sorprenderle por la espalda, pero la bestia ya está en alerta y se lanza a por nosotros: no nos queda otra que correr, huir por este mundo devastado que nos dejaron en legado nuestros antepasados. Los únicos restos que se conservan son sus monumentales ciudades, enormes bloques de cemento y hormigón medio derruidos que contrastan con las chozas de madera diseminadas entre los pocos poblados que quedan en la superficie. Y los engendros mecánicos. Siempre acechantes, siempre vigilantes. Siempre, nosotros, en desventaja.



Cuando Fi-Fi se comió al gameplay

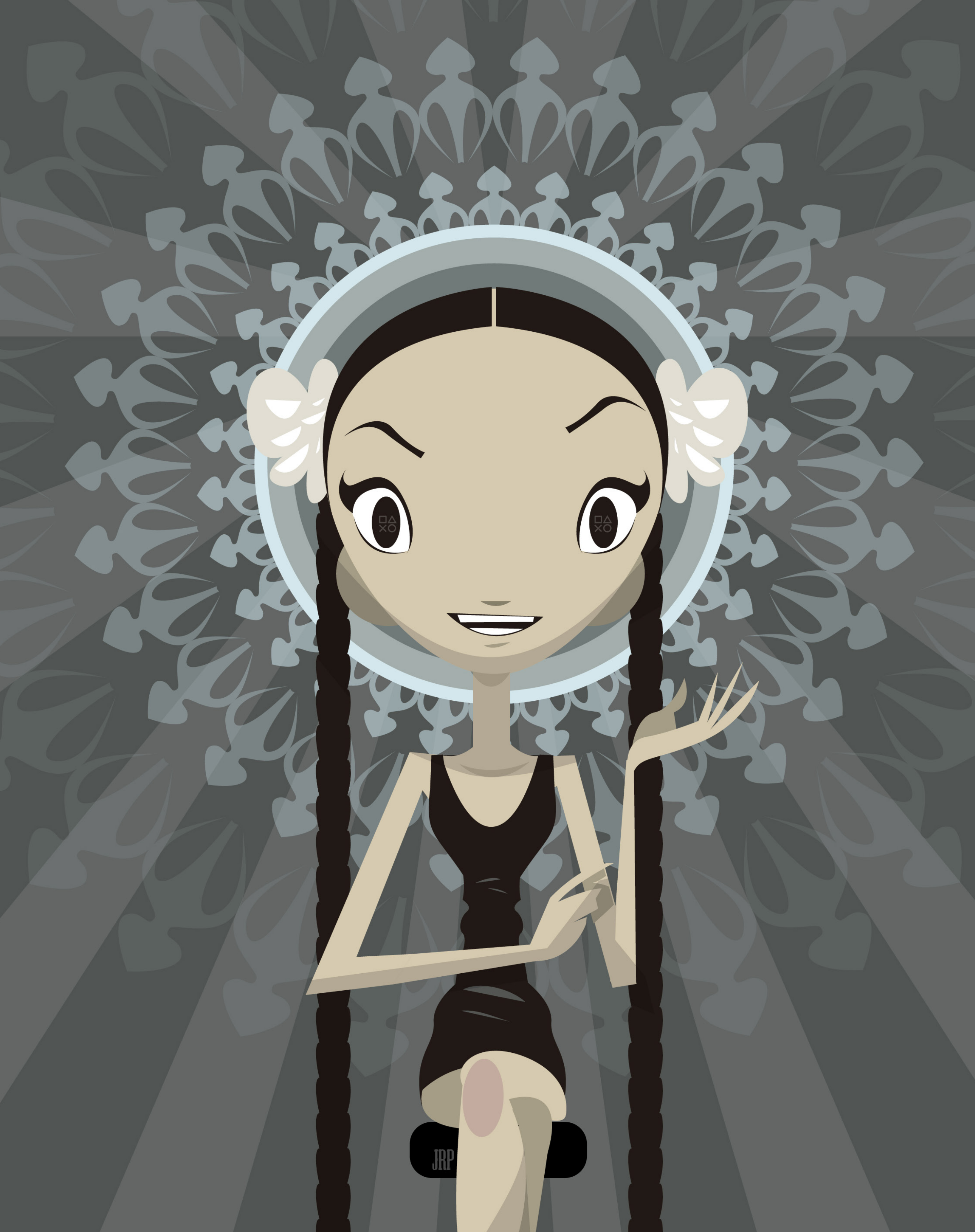
por Marcos Gabarri

ILUSTRACIÓN: JUAN RUBÍ

«Déjame que te diga lo que me revienta del progreso humano: que yo nunca he tomado parte en él. ¿Acaso tú sí? La humanidad ha llegado a la Luna, ¿y qué? ¡Si yo ni siquiera he salido de mi barrio! ¡Espabila! Ha llegado el momento de hacer, de experimentar las cosas por uno mismo. Y eso tiene un nombre: riqueza mental».

No subestimes el poder de PlayStation. Fue un broche de oro más que acertado para ponerle punto y final a la parrafada de una distorsionada Fiona Maclaine. Era 1999, tenía diecisiete años. Aunque su marcado acento escocés era evidente, nadie pudo reconocerla en su papel de Fi-Fi. Ni siquiera sus más allegados. Fiona se había convertido en una leyenda urbana. ¿Era real? La descabellada idea de Chris Cunningham, la de transformar a la joven actriz en una especie de alienígena, había sido todo un éxito. En su primera incursión en el mundo publicitario, el videoartista había conseguido afianzar imagen y discurso de una nueva marca en millones de telespectadores. Pero, ¿qué era eso de PlayStation? Pese a que la bestia gris de Sony hacía cuatro años que se encontraba entre nosotros, España continuaba apegada a erizos supersónicos y fontaneros bigotudos. Pero Fi-Fi nos abrió los ojos: pasamos de matar marcianos a *jugar a la Play*. Quizá, a base de miedo.

1995 fue el año en el que PlayStation aterrizó en Europa. Desde un primer momento, Sony tuvo claro que salir de las fronteras niponas era la llave del éxito. Sin embargo, no comulgaba demasiado con las políticas de sus competidores directos. Creía en una manera diferente de hacer las cosas. En su manera. La prioridad era alejarse del nicho ocupado por Sega y Nintendo, distanciarse de la competencia. No le importaba saltarse cualquier protocolo. Veían en la actitud macarra que, hasta entonces, Sega había protagonizado un ejemplo a seguir. Ese gusto hacia lo soez, hacia el escupitajo que manchaba a enemigos y consumidores por igual, les resultaba atractivo. Había un largo camino por recorrer. No obstante, el mercado, implacable, no iba a esperar. Mientras Sony forjaba su identidad en los despachos, la calle exigía poner toda la carne en el asador. Así, Sony encontró en el *gameplay* su mejor baza. Por primera vez en ▸


JRP



televisión, el jugador sería testigo de una sublimación inversa: la cortina de humo que rodeaba, hasta entonces, a los videojuegos dio paso a imágenes concretas, explícitas, que hacían la vida mucho más fácil a jugadores indecisos. El precio, 24900 pesetas, incluía gráficos en 3D y un amplísimo catálogo. A base de llantos, PlayStation había conseguido ser más barata que Nintendo 64 y Sega Saturn. Que la gente empezara a hablar de *la Play* era cuestión de tiempo. La batalla estaba ganada gracias a un tímido *spot*. Al fin y al cabo, la importancia radica en enseñar bien los dientes.

Con la televisión monopolizada, Sony se puso manos a la obra para ejecutar su plan más arriesgado: la colonización del quiosco. Siguiendo con el *gameplay* como eje central de su campaña, Sony apostó por la creación de una revista oficial. Europa no daba crédito cuando llegó la noticia: contaban con ella. En la patria de Fiona, la cosa iba sobre ruedas con PlayStation Magazine, una publicación impresa de escaso valor para la industria, pero de gran peso tanto para la historia de los videojuegos como para la del gigante asiático. La revista no era más que una auténtica oda a la máquina de Sony pero, entre sus páginas, encerraba un secreto que revolucionaría el mercado: un CD. Las demos. Por aquel entonces sólo Nintendo tenía revista oficial, pero su *hardware* basado en cartuchos le impedía competir con la suculenta idea de Sony. PlayStation era *marketing* de manual. Dos años más tarde que en Reino Unido, la fórmula llegaba a España. Los jugadores no tardaron en volverse adictos a esas pequeñas dosis de *gameplay*, incrementando el capital de la compañía nipona a través de un canal poco explotado. Sony forjaba un estándar publicitario y la demo se coronaba como la reina del momento. Sin saberlo, Sony había hecho historia una vez más.

La internacionalización llevada a cabo por Sony fue algo sin precedentes. Nunca antes ningún otro fabricante de consolas se había preocupado por el público europeo, sin que ello significase dejar de lado al resto de consumidores. Ese virus grisáceo pronto se convirtió en plaga y millones de PlayStation conquistaron los hogares del viejo mundo. Era el momento perfecto para sacar la artillería pesada. Los juegos, el *gameplay*, dejaron de ser los protagonistas para Sony en su intento por romper la cuarta



pared. En los despachos, ya se había llegado a un acuerdo: la marca PlayStation se encontraba intrínseca en los jugadores, los auténticos artífices de la magia. Los japoneses confiaron en la TBWA, agencia de publicidad de origen francés, para mostrar al mundo su verdadera cara. El campo de batalla volvía a ser la televisión. El resultado: Le Petit Chef. Desde entonces, ambas compañías han formado un dúo inquebrantable. La TBWA rebosaba desfachatez y trasgresión, era desagradable. Justo lo que Sony buscaba. Mediante planos escatológicos, los franceses mostraban lo peligroso que es salir a comer fuera, para recordarnos las bondades de quedarse en casa. PlayStation se presentaba, así, como única alternativa de ocio. El plato fuerte vino poco más tarde con la campaña titulada Doble vida. «De día trabajo, pero después, mi corazón y adrenalina se disparan. (...) Yo sí que puedo decir que he vivido», versaba el *spot*. La visión de la marca se volvía aún más clara. Jugar ya no era cosa de niños.

Quizá uno de los efectos secundarios de esa Doble vida fue el origen de Fi-Fi. Podemos considerarla una madre, una pionera. Fue ella la que marcó las directrices de lo que iba a ser la publicidad venidera de Sony. Su discurso distaba mucho de lo que estábamos acostumbrados a finales de la década de los noventa. Requería de la atención del espectador, exigía observación y no una simple mirada. Porque PlayStation, desde sus inicios, quiso ser algo más que un juguete: una nueva forma de entretenimiento. Los vástagos de Fi-Fi continuaron la labor que comenzó su madre, labrando en unos pocos segundos una ideología, una imagen de marca. La siguiente generación de consolas dio a luz a Welcome to the Third Place de David Lynch o a Wolfman. PlayStation 3 nos presentó un bebé que nos invitaba a jugar más allá de los establecido y la actual consola de Sony vuelve a recordarnos, con mucho más presupuesto, que nosotros seguimos siendo los protagonistas. Cuando Fi-Fi apareció en televisión, se comió al *gameplay*. Y eso dio mucho miedo. Apagó la consola para darnos una bofetada al grito de «¡Espabila!» y abrimos los ojos. Nos dimos cuenta de que el mundo de los videojuegos había cambiado. Nos habíamos hecho mayores y era el momento de que en nuestra vida entrasen más experiencias, no sólo la diversión. Fi-Fi nos empujó al vacío. Nos proporcionó riqueza mental.

Antes todo esto era campo

por Pedro J. Martínez

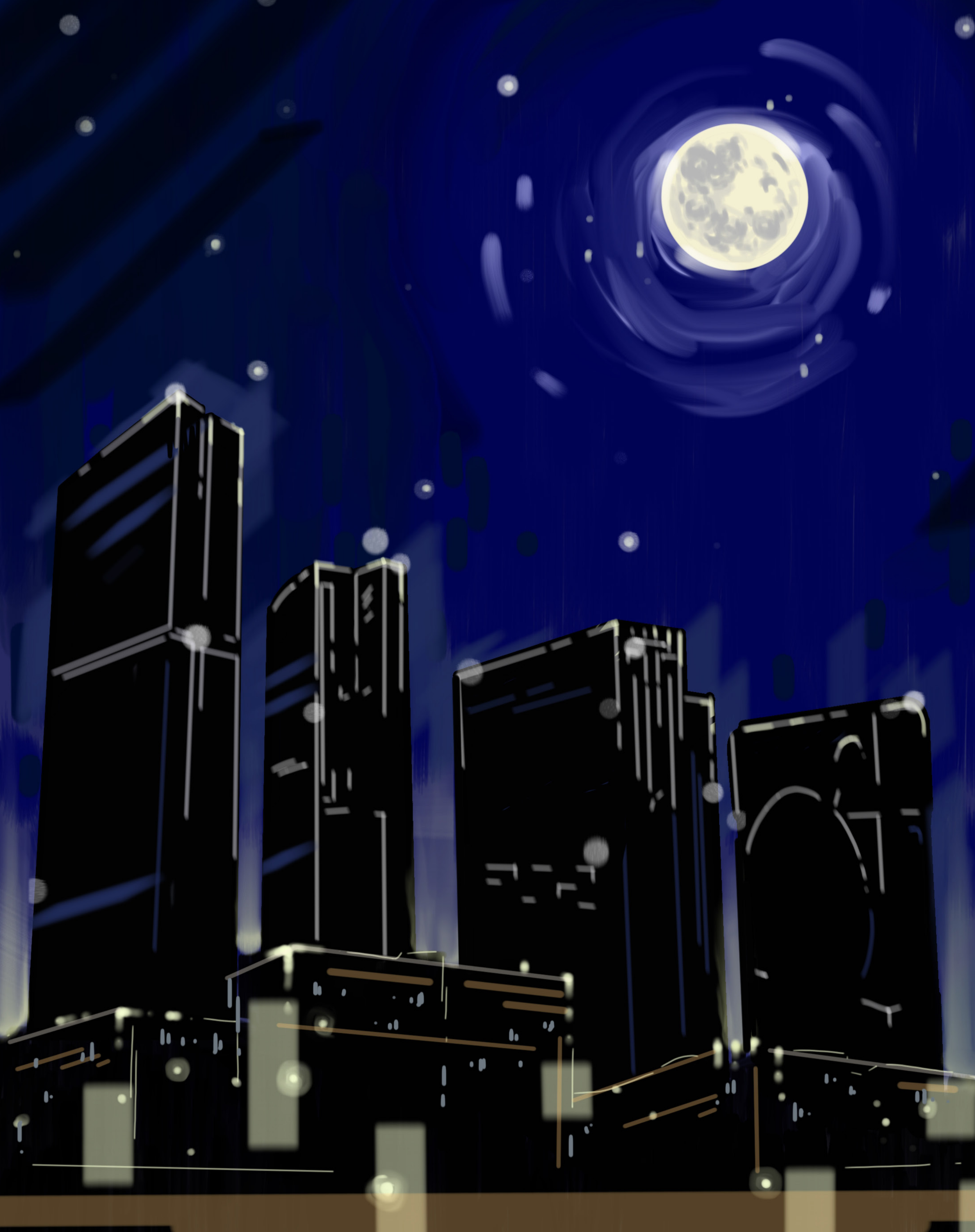
ILUSTRACIÓN: MÍRIAM SANTOS ◄

¿V*es, hijo mío, estos edificios tan altos, con tanta gente trabajando en su interior? ¿Puedes ver, a su alrededor, todas esas tiendas, esas carreteras hasta arriba de vehículos atronando día y noche y ese aluvión de personas de toda edad y condición en continua circulación? Cuando yo tenía tu edad, las cosas eran muy diferentes. Venía a jugar aquí con mis amigos, pero muy de vez en cuando. Claro que, entonces, todo esto que ves no existía, sólo un inmenso erial donde apenas crecían matojos, con una pala excavadora abandonada y oxidada que usábamos como refugio, imaginando que algún día construirían algo como lo que ves ahora. Siéntete afortunado, hijo mío, de los tiempos que te ha tocado vivir.*

Si han llegado hasta aquí habiendo leído el resto de los artículos, ya tendrán una idea muy concreta de lo que supuso y cómo se llevó a cabo el lanzamiento de la primera PlayStation. Hemos hablado de valentía, de Ken Kutaragi, de precios tirados por los suelos y de dominio incontestable. También de divorcios empresariales, de Nintendo pasando a un segundo plano y de Sega siendo arrollada. Y más aún: de piratería, de Walkmans que se vendían como churros y de Fi-Fi susurrándonos al oído que ya estaba bien de jugar, que ahora tocaba otra cosa. Tocaba eso que ahora llamamos *experimentar*.

Todo ello nos da una idea de Sony, quizá, algo despersonalizada. Puede que el peso del *hardware* en su filosofía o su vocación transversal, que trata a los videojuegos como un producto más de su gama (siempre a caballo entre la electrónica de consumo y el material cultural, difuminando, en ocasiones, la línea divisoria) haya hecho que la imagen de marca de la multinacional nipona esté más cerca del androide frío y metálico con tripas de tecnología punta que del ser humano que respira, suda y al que a veces le huele el aliento. Solemos decir que Sony no tiene personajes carismáticos, o que sus sagas son volátiles, pero lo que de verdad ocurre es que nunca quiso parecerse a sus predecesoras. No envidiaba lo que tenían los demás porque Sony nunca quiso feligreses, acaso jugadores satisfechos, convencidos de haber elegido bien. Quizá por eso, salvo contadas excepciones, les quitan las consolas de las manos.

El mundo de los videojuegos es muy diferente desde que apareció PlayStation, tanto que hay generaciones que lo colocan como el origen de coordenadas, el año cero, asumiendo todo lo anterior como pinturas rupestres, meros ejercicios de transición o aprendizaje. Tú y yo, querido lector, sabemos que no es así, pero también es innegable que su aparición conllevó cambios sustanciales en la industria que aún, a día de hoy, perduran. ►



DualShock como reflejo de un estándar global

El modelo Sony se ha convertido en el camino recto. Toda videoconsola con características, controles y/o objetivos diferentes será vista como una extravagancia. Las guerras de consolas de antaño terminaron: todas perdieron. Sony fue el pescador avispado que se llevó las ganancias de ese río revuelto. Llevamos cuatro consolas de sobremesa con una identidad análoga: ahí siguen el DualShock, el disco óptico, esos reconocibles símbolos que adornan sus botones y su inexorable avance vertical, sin mirar abajo. El vértigo no entra en sus planes corporativos. Decía hace años un amigo mío, y yo me reía, que Sony era el Partido Popular de las consolas: predecibles hasta la náusea, invariables, conservadoras... y las favoritas del público. Me gustaría decirle, si lo vuelvo a ver, que aún hoy me sigue haciendo gracia su ocurrencia, aunque un poco menos: al final hay algo de verdad incómoda en ello.

Pero, dejando de lado el mundillo de las portátiles, donde Sony no está consiguiendo trasladar el dominio que ejerce junto a la tele del salón, hay otra idea que también parece instalarse, y que se ha trasladado a lo largo de las últimas generaciones: «Microsoft va a rebufo y a Nintendo se la bufa». La bufonada viene a decir que, efectivamente, Nintendo ha pasado a representar el exotismo y Microsoft, la alternativa. Los puestos están cubiertos. Cualquiera que osara entrar en el impenetrable sector de la fabricación de videoconsolas, lo primero que tendría que decidir es si va a hacer *como PlayStation* o si va a inventar de nuevo la rueda. Lo que es una consola de videojuegos, así como concepto general, sin atender a marcas, cambió con la entrada de Sony en el sector, y aún se espera a quien ose sustituirla.

La Demo 1 como declaración de vocación de mayorías

Lo hemos dejado caer a lo largo de todo este número: Sony no vino a por su nicho. Su CD-ROM Demo 1 es el anillo con el que nos conquistó a todos: títulos de todo género y condición y un tiranosaurio en 3D que incluso hoy nos deja mudos. En definitiva, era una promesa: «queréis juegos y eso es justo lo que os vamos a dar». El sello de control de calidad de Nintendo había funcionado, pero había quedado obsoleto. En la nueva generación tocaba jornada de puertas abiertas y, de no usarla, la cerradura quedó inservible: PlayStation 2 acumuló un catálogo aún más numeroso, y tan sólo una Xbox 360, dopada con la tasa de juegos vendidos por cada unidad más alta de la historia, pudo mojarle la oreja en la generación subsiguiente.

Pero PlayStation 4 ya va camino de superar, incluso, a su análoga con el número dos, la consola más vendida de la historia. Y sus puertas siguen más abiertas que nunca. Aunque hace poco más de un año que saliera de la compañía, debido principalmente al fiasco de Vita, Shahid Kamal Ahmad impulsó el auge de lo *indie* y contribuyó a construir la penúltima arista de la fortaleza tokiota, respondiendo así a la iniciativa de Xbox Live Arcade. Porque, en realidad, ser pioneros nunca se ha visto como algo necesario en las entrañas de Sony: cuando se va en cabeza, lo mejor es esperar a que otros muevan pieza y responder en consecuencia.





PlayStation VR como símbolo de PROSPERIDAD para el medio

También es PlayStation, de alguna forma, el principal baluarte que garantiza que a las videoconsolas todavía les quedan cosas que decir. Igual que no es tan difícil imaginar a Nintendo como *third party* o a Microsoft abandonando las consolas al entender que ya son demasiado semejantes a los ordenadores personales que ya domina desde su sistema operativo, a Sony la vemos sacando consola tras consola, números naturales creciendo *ad infinitum*. Y eso aporta tranquilidad, la misma tranquilidad aburrida que da invertir en bonos del estado. El futuro es menos incierto de la mano del ganador.

Y aún quedan ases en la manga. Puede que, aun estando en boca de todos, la realidad virtual acabe aparcada o que su ámbito comercial se aleje de los videojuegos, pero sabemos que Sony está ahí. Como también lo estuvo con Network o con Move. No hay miedo a pegarse un trompazo. Pasó con PlayStation Home, pasó con los PS minis, y volverá a pasar. Da igual, lo que importa es que cuando toquen curvas estemos preparados, aunque alguna vez haya que amontonar juguetes rotos en el trastero. El futuro está asegurado mientras los videojuegos sigan siendo un buen negocio, y ya sabemos cómo va esto: cada año inventan nuevas fórmulas para que el grifo no se cierre.

¿Seguís viendo a Sony como a ese Deus Ex Machina de la tercera de 'Matrix'? Bueno, a lo mejor es que simplemente lo es. Vinieron con sus rascacielos y sus acabados en gris y negro y caemos en el riesgo de creer que siempre ha sido así. Esta vez, las tornas se invierten: somos los jugadores de más edad los que más pesados nos ponemos con que, en realidad, no todo era campo. Tampoco un paraíso urbano, acaso un pequeño barrio de casas bien puestas que ahora encuentra acomodo en la periferia. Sony fue, simplemente, el catalizador que aceleró la entrada del medio en el siguiente escalón, ése que acostumbramos a llamar *madurez*, en el que debatimos sobre arte, disonancias ludonarrativas y experiencias. Sobre todo experiencias. Pero, ¿saben qué? Yo no me creo nada. Mi primera PlayStation ya no funciona. Hace veinte años que la tengo y muchos ya la consideran *retro*. Pues bien, esa fue la última vez que realmente me emocioné con una videoconsola. Ojo, no con un videojuego, eso es mucho más común, sino con puro y duro *hardware*. No sé si Sony volverá a hacerlo en el futuro, en su lenta iteración numérica, pero es lo que desde aquí le pido. Mientras no lo haga, seguirá siendo ese androide frío e impersonal que diseña, desde la planta más alta del edificio más alto, su nuevo rascacielos, idéntico al anterior.



NUESTROS NÚMEROS NO CADUCAN

¿LA REVISTA TE HA SABIDO A POCO?

SEMANA TRAS SEMANA SEGUIMOS PUBLICANDO NUEVOS ARTÍCULOS EN **WWW.GAMEREPORT.ES** ¡Y NO SÓLO ESO! CIENTOS DE PÁGINAS TE ESTÁN ESPERANDO, COMO SIEMPRE, COMPLETAMENTE GRATUITAS.

¡GRACIAS POR LEERNOS!



